PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VIII. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
2004 MÁJUS

799,- FT

576 KONZOL



TESSÉK VÁLASZTANI!

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN (PS2)

VI TÉMÁNK: ÉLŐHALOTTAK ÉJSZAKÁJA: A DREAMCAST JELENE ÉS JÖVŐJE • HITMAN CONTRACTS • ALIAS • NBA BALLERS
EFA EURO 2004 • MALICE • RESIDENT EVIL OUTBREAK • CRIMSON SEA 2 • SINGSTAR • RALLISPORT CHALLENGE 2 • CONAN

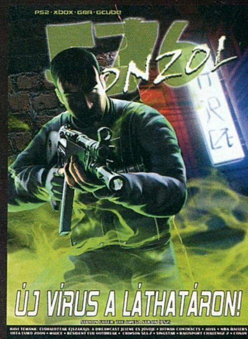


mundo
EURO 2004



EA SPORTS
It's in the game.™
Ő NEM FOG JÁTSZANI
TE IGEN
UEFA
Euro 2004
PORTUGAL
3+
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Légy bajnok Magyarországgal az UEFA EURO 2004™-ben!
Entertainment Inc.Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.' The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved.

TARTALOM



PS2 · XBOX · GBA · GCUBE
KONZOL
ÚJ VÍRUS A LÁTHATÁRON!



PS · PS2 · XBOX · GBA · GCUBE
KONZOL
TE IS LEHETSZ MEGASZTÁR!

AKTuális 72

2004 MÁJUS - AZ EXTRA SOK SCREENSHOT HÓNAPJA

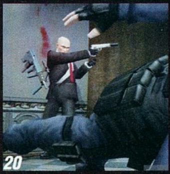
Simán csak egy egyszerű ötlet volt, a rendszerint égető helyhiány miatt nem is tudtuk túl sokszor alkalmazni – igen, a képekkel teli oldalakra gondolok most. Aztán jött egy levél, kettő, tíz... és azt vettem észre, hogy egyre többen kéritek, sőt, követelitek, hogy legyenek ilyen „full képes" oldalak. Mert bejön nektek a *képorgia*. Mert hiába a kimerítő teszt, hiába a pontszám az értékelőben, azért még mindig szeretitek saját magatok megítélni, hogy egy adott játék vajon hogyan nézhet ki a valóságban – és ez, így *nyomtatott újságon keresztül* csak a screenshotok alapján lehetséges. Minél több van, minél jobb minőségűek, minél nagyobbak, annál beszédesebbek. Ezen ne múljon, az olvasók akarata nálunk szent – májusi számunkat most teleraktam képekkel. Remélem, így nem csak az olvasás, de a nézelődés is sok izgalmat tartogat majd nektek!

A játékfelhozatal terén ez a hónap egyértelműen a Playstation 2 tulajoknak kedvez. Van nekik **Hitman: Contracts** (ez ugyan multi, az X-es tábor is készülhet a gyilkolásra), van egy **Resident Evil Outbreak**, amitől Csipi egészen odáig volt, és van egy általam is preferált FPS, a **World War Zero**. Bulijátéknak ott a frenetikus **SingStar** (vagy porig égeted magad a haverok előtt, vagy kiderül, hogy Elvis benned reinkarnálódott), ha tömegjelenetekben akarsz kaszabolni ott a **Crimson Sea 2**, ha pedig hosszú hetekre le akarod kötni magad egy összetett kommandós anyaggal, ott a **Syphon Filter: The Omega Strain**. Szerintem a PS2-es **Serious Sam** is megér egy misét (a tisztesség kedvéért érdemes beszerezni – egyszer legalább illik végigjátszani, már csak a feléd rohanó, marhaállat módjára ordító, öngyilkos bombás emberek miatt is –, be fogsz kullantani a röhögéstől!), habár technikailag nem a legjobban sikerült a konverzió...
Xbox-ra nincs túl sok minden... Az az egy nagy cím, a **RalliSport Challenge 2** viszont elviszi a pálmát. Ha csak ezt az egy stuffot veszed meg a hónapban, már elégedett leszel, hogy Dobozod van otthon...
Gamecube? Hát, ezt a két játékot a föld alól ástam elő, azt is csak azért, hogy a borító felső részére ne véletlenül legyen feltéve a GCUBE rövidítés... :(

Ebben a hónapban a legnagyobb katarzist szerkesztőségben a címlap kiválasztása okozta. Residentet akartam, nem kaptam hozzá jó képet. Maradt a két Syphonos változat, meg a SingStaros. A „marcona hős nagy puskával" verzió hamar kiesett – gyönyörű (mint minden 576 Konzol címlap :), de tizenkettő egy tucat. Én komálom az oldschool stílust, ezért a SingStar retro színkavalkádja mellett voksoltam. Renáta tetőtől talpig nő létére a fegyvereket akarta, és az *egyszemélyes* tulajdonostanács is a puskákra szavazott – azt mondta, hogy ilyen még nem volt a magyar „játékos újság" történelemben, vállaljuk be. Bevállaltuk Brother!

Csináltunk meg egy új húzást, ezt Dzson tanácsára: a Multi Tesztek értékelőjét egybevontuk. Tényleg jobb. Remélem nektek is fekszik.

Most hatodika csütörtök van. Vasárnap indulok az E3-ra. Jövő hónapban E3 beszámoló jön, rogyásig! Élő közvetítés a www.576.hu oldalon, és idén is csinálunk egy legalább olyan cool DVD-t, mint tavaly!



Hitman: Contracts



Alias



Serious Sam



Malice



World War Zero: Ironstorm



Samurai Jack



Resident Evil: Outbreak



Syphon Filter: The Omega Strain



Rallisport Challenge 2



Conan: The Dark Axe



Kirby Air Ride



CT 3 Special Forces

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

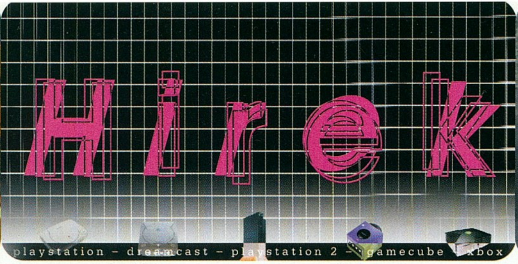
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Syphon Filter: The Omega Strain (PS2)







ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING (PLAYSTATION 2)

Az autóversenyzős zsánerben eddig elég óvatosan mozgolódó *Konami* gondolt egy merészet, és a teljes tüzérségi eszköztárat bevetve ugrik hatalmas fejest a stílusba – az **Enthusia Professional Racing**gel rögtön a





csúcsra törnek – a cél a Gran Turismo széria instant trónfosztása. **(Jaj, hányszor hallottam már ezt. 'Oszt vicc volt mindegyik... Martin)**

A Konami a játék bejelentésekor kiadott sajtóközleménye leszögezi, hogy ők „nem a motorháztető alatt akarnak turkálni" (finom bökés a mostanság divatos tuningolós anyagoknak), hanem a vezetés IGAZI élményét akarják átültetni digitális formába. Az eddig soha nem látott realizmusért a kifejezetten az Enthusia (miért akarok én mindig eutanáziát írni? :-) számára kifejlesztett Visual Gravity System felelős, mely aprólékosan modellezi a járműre és a vezetőjére a verseny alatt ható fizikai erőket – így valóban megtapasztalhatjuk majd azt a nyomást, a G-erők kegyetlen játékát, ami egy durvább kanyarvételnél lecsap az autóra.

A „legyilkoljuk a Gran Turismo-t" vonalon haladva az Enthusia negyven autógyártó több száz modelljét küldi versenybe, és (a Konami állítása szerint) minden eddigi próbálkozást megszégyenítő fotorealisztikus grafikát vonultat fel (csendben jegyezzük meg, hogy az eddig közölt képeken az utóbbi komponens még nem nagyon mutatja meg magát – szép, szép, de a GT4 képek szebbek). Többféle kameraállásból terelhetjük az autónkat (természetesen lesz belső nézet is), és az időjárási kondíciók is folyamatosan változni fognak. A tuning irányában kifejtett fanyalgás ellenére a versenyek előtt belepiszkálhatunk azért a kocsi lelkivilágába – ez mondjuk nem lesz túlbonyolítva, a fejlesztők „még azok is tudják majd használni a tuning-opciót, akik a valós életben olajat sem tudnak cserélni a saját autójukban" kijelentése meglehetősen leegyszerűsített fejlesztési opciókat sejtet...

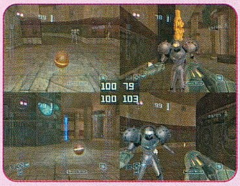
Az Enthusiat kifejezetten a PS2 Dual Shock kontrollerének sajátosságait figyelembe véve alkották meg (kihasználja a nyomás érzékeny gombokat), de az ígéretek szerint a népszerűbb kormányokkal (pl. a Turismo-hoz ajánlott Logitech GT Force-szal) is kompatibilis lesz; sőt, a hírek szerint a 2004 elejére tervezett megjelenéssel párhuzamosan egy „saját" kormány is kapható lesz majd hozzá.

METROID PRIME 2 (GAMECUBE)

Stinger koma a plafonig ugrott örömében, és mai napig nem sikerült onnan levakarnunk. A nagy vihancolás ok a **Metroid Prime 2: Echoes** hivatalos bejelentése. Tudtuk mi korábban is, hogy készül a folytatás, de arra nem számítottunk, hogy *Retro Studios + Nintendo* duó még a tavasszal képeket és információkat szállít belőle – szerencsére mégis ez történt.







A kettes számú Metroid Prime-ban Samus kisasszony ismét egy ismeretlen bolygót keres fel, méghozzá egy olyan planétát, melynek egyik fele állandóan teljes sötétségbe burkolózik. A sztoriról egyelőre nem sokat tudni, annyi biztos, hogy hősnőnket – akárcsak a GBA-s Metroid Fusionben – folyamatosan üldözi majd egy titokzatos ellenfél. Az eddig gondosan titokban tartott multiplayer szekcióról is kiderült néhány dolog: egyszerre maximum négyen eshetünk egymásnak, többféle játékmód közül választva. Retroék sajna egyelőre csak a deathmatchről voltak hajlandóak beszélni: itt Samus teljes eszköztárát bevethetjük, azaz a fegyver-upgrade-ek keresgélésén (és aktív alkalmazásán) kívül lehetőségünk lesz morph-labdává alakulni (ideális forma a gyors menekülésre a kellemetlen szituációkból) és a jó öreg csáklyát is bevethetjük. Még mindig nem nagyon tudjuk elképzelni a Metroidot multiplayerben, de saját szemszögből sem nagyon tudtuk annak idején, és még is milyen jó lett. **(Marhára... Martin)** Pontos megjelenési időpontot és további részleteket az E3-on fognak elárulni – azaz a következő hírrovatban már olvashattok róla.

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE (PLAYSTATION 2)

Az *Atari* nem hagyja kihasználatlanul a kezében lévő Dungeons & Dragons licencet: a tavalyi, elég harmatos próbálkozás (Dungeons & Dragons Heroes) után ezúttal profik kezébe adja D&D univerzumot. A profikat *Stormfront Studios*-nak hívják – ők gyártották tavaly előtt a *LOTR: The Two Towerst* az Electronic Arts-nak. Stormfronték most búcsút intenek Középföldének és a D&D talán legnépszerűbb világába tesznek egy akciódús kirándulást a **Forgotten Realms: Demon Stone**-nal. A Demon Stone első blikkre a The





Two Towers továbbgondolása: valósidejű harcrendszer, többféle kombó + varázslat, és persze többféle választható karakter. A többféle itt háromfélét jelent – izmos harcossal, ügyes tolvajlánnyal, vagy nagyszakállú varázslóval vethetjük majd magunkat az Elveszett Birodalmak veszélyekkel teli világába. A karakterosztályok természetesen különféle tulajdonságokkal rendelkeznek: a harcos az ütőember, brutális fegyverekkel, és az eget verdeső életerővel; a tolvaj leányzó képes lopakodni, hátulról támadni (a klasszikus D&D-s backstab, ugyebár: a sokszorozott sebzésnek köszönhetően ilyenkor az opponens általában rögtön beadja a kulcsot), árnyékba rejtőzni és ugrálni (így lehet majd rejtett, a többi karakter számára nem elérhető helyekről levadászni a finom kincseket); a varázsló pedig értelemszerűen a mértes bottal való viaskodáson kívül kőkemény mágiával (újabb kedvencek: magic missile, fireball, chain lightning, és mindig megbízhatóan használható meteor swarm – összesen tízféle varázslat közül válogathatunk) pirít oda az ellene áskálódóknak.

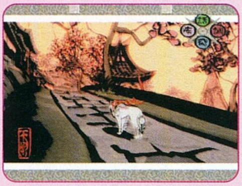
A Demon Stone különlegessége, hogy nem egyedül, hanem csapatban nyomulunk majd, és a karakterek között *bármikor* lehet váltani. Ez érdekes taktikákra ad lehetőséget: indításnak egy gyors lánc-villám a varázslótól az ellenfelek buksijára, aztán roham a harcossal, a menekülőket pedig a gyorskezű tolvaj tizedeli az árnyékból.

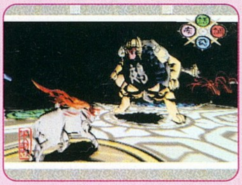
Kalandjaink során tapasztalati pontokat és aranyat gyűjthetünk majd: előbbi a szintlépést és az új képességek (kombók a harcosnak, új trükkök a tolvajnak, erősebb mágia a varázslónak) megtanulását szolgálják, míg az aranyon jófajta fegyvereket és mágikus tárgyakat vásárolhatunk. Az Atari és a Stormfront nagy hangsúlyt kíván helyezni a történetre is. A játék sztoriját és dialógusait az elismert fantasy író, *R.A. Salvatore* (Sötét Elf ciklus) karcolja, a karakterek hangjait pedig olyan nagyágyúk adják majd, mint *Patrick Stewart* (mindenki kedvenc Picard kapitánya a Star Trek: Next Generationből) vagy *Michael Clarke Duncan* (a nagydarab fekete halára ítélt a Green Mile-ban, de szerepelt például az Armageddonban vagy legutóbb a Daredevilben is, mint Kingpin).

A Forgotten Realms: Demon Stone valamikor idén ősszel jön, kizárólag Playstation 2-re.

OKAMI (PLAYSTATION 2)

Okami, azaz farkas. Okami: a *Capcom* izgalmas, új koncepciók kidolgozására és megvalósítására létrehozott *Clover Studio*-jának (az urak állnak például a Viewtiful Joe mögött) új játéka. Műfaji besorolással ezúttal nem na-

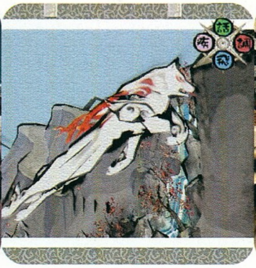




gyon próbálkozunk – nem sikerülne. Az Okami a gyógyításról szól. A játékos Amaterasu, a mitikus nap-istenség földi avatarjának (igen, ő a farkas) bőrébe bújva próbálja visszaállítani az elveszett színeket egy gonosz démonok uralta világban. A Farkas kezdetben gyenge, és mint minden istenség, az emberek hite teszi majd erőssé. Ehhez teljesítenünk kell a vágyaikat, és meg kell mutatnunk nekik, hogyan tudjuk ismét színessé tenni a világot. Ha többen hisznek bennünk, a Farkasban erőnk növekedni fog – ha elfordulnak tőlünk, elvesztünk. Az Okami roppant sajátos, leginkább a tradicionális japán festőművészetet idéző grafikai stílust használ – a fejlesztők szerint ennek al-



kalmazása nem öncélú, azt szeretnék elérni vele, hogy a játékos megnyugodjon, és élvezze, hosszan csodálja azt, amit lát – a szcenáriókon keresztülrohanva a játék lényege veszne el. Egyelőre ennyi: az Okamiról néhány

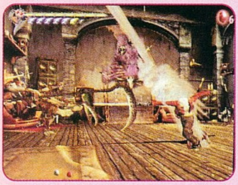





képet tudunk mutatni, de pontos megjelenési dátummal már nem szolgálhatunk. Az Okami gyönyörű, ígéretes játéknak tűnik – mindenképpen visszatérünk még rá a megjelenés előtt.

DEVIL MAY CRY 3 (PLAYSTATION 2)

A Devil May Cry első része igazi akció klasszikus, a második epizódja pedig olyan utánérzés, mely sem hangulatában, sem stílusában nem volt képes felnőni az előzményéhez – éppen ezért a legtöbben alaposat csalódtak benne. Érezhették ezt a *Capcom*nál, mert a frissen bejelentett harmadik rész – a **Devil May Cry 3** – producere, *Tsuyoshi Tanaka* az eredeti DMC hangulatához / stílusához / játékmenetéhez kíván visszatérni.




A DMC3 az első epizód történései *előtt* játszódik – Dante ekkor még nincs tisztában a valós származásával. A történet kettes számú főszereplője ismét egy hölgyemény lesz (még nem tudni, hogy ki). Ennyit a történetről, a Capcomnál a további kérdéseket egy csendes mosoly, és egy „majd az E3-on" kijelentés kö-



vette. A játékmenet újdonságairól ennél hálistennek' jóval többet tudunk mesélni.

Bemutatkozik például a „Style System": a játék elején „kasztot" (pl. Gunslinger, Swordmaster, Trickster, Royal Guard...) kell választanunk – mindegyiknek sajátos előnyei / hátrányai lesznek, és a választott kasztnak megfelelő tulajdonság-pontokat oszthatunk majd el a stílusra jellemző kategóriák között. Dante koma e mellett új mozdulatsorokat (többféle ugrás és speciális támadás) is alkalmazhat. Az E3-on játszható formában állítják ki a DMC3-at, de a választható harci stílusok és az új mozdulatok jó részét még titokban tartják. A szcenáriók is inkább az első részt idézik




majd: a DMC2 nyitott tereivel ellentétben itt jóval lineárisabb, inkább az épületbelsőkre koncentráló pályákat kapunk – ennek megfelelően ismét számos, a továbbjutást akadályozó puzzle-lel találjuk majd szembe magunkat. Lesznek olyan pályák, melyek egynél több (az eddigieknél állítólag JÓVAL nagyobb) boss-t vonultatnak fel.

A DMC3 teljesen új grafikus motoron fut. Az új engine a korábbiaknál sokkal részletesebb megjelenítést tesz lehetővé (pl. maga Dante is jóval kidolgozottabb lesz), és új effekteket (az egyik szörnyella homokból áll össze, és ha lecsaptuk, újra homokká esik szét) kínál. Akinek ez nem lenne elég: a motor realisztikus fény / árnyék hatásokat, és látványos időjárás-effekteket pumpál ki magából. Növelik a környezet interaktivitását is: ezúttal jóval több pusztítható tereptárgyat kapunk. A megcélzott vizuális stílus pedig (szerintünk) abszolút telitalálat: a fejlesztők jóval fantáziadúsabbá és „rajzfilmszerűbbé" (ami itt nem cel-shaded megjelenítést jelent!) varázsolták a játék grafikáját. A végére hagytuk a (számunkra) legjobbat: a DMC3 átvezető animációi Ryuhei Kitamura (Versus, Azumi, MGS: The Twin Snakes animok) direktori felügyelete alatt készülnek. A jövő hónapban még visszatérünk rá, a mostani, nem túl jó minőségű screenshotok helyett a Martin apu által az E3-on zsákmányolt (illetve: most még csak zsákmányolandó) nagyfelbontású képek társaságában. **(Ha kell bokszolok érte, de megszerzem! Martin)**

TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION (PLAYSTATION 2)

A jó öreg (és az utóbbi években erősen megkopott fényű) Test Drive szériában látott fantáziát a korábban a *NASCAR: Dirt to Daytona*-t tető alá hozó *Monster Games*, akik a soro-




zatnak új ízt adva próbálnak maradandót alkotni. A vállalkozáshoz sikerül megnyerni a sorozat jogait birtokló Atari belegyezését, így most már semmi nem állhat a **Test Drive: Eve of Destruction** megjelenésének útjába. Az új TD radikálisan szakít az elődök által meghatározott hagyományokkal: arcade autóverseny helyett Destruction Dery-szerű autós



rombolást kapunk. A Monster Games-nél nem kispályáznak a fiúk, kapásból huszonötféle játékmódot hajítanak a nyakunkba. Ezek közül a *figure-eight race* kódnevű módusz tűnik a legérdekesebbnek: egy nyolcas alakú pályán zajló versenyről van szó – a pálya közepén ugratóval. A többit ki lehet találni, az ugratásoknál szép nagy karambolokat lehet majd összehozni A játék rá is játszik az ütközésekre: ha sikerül valami különösen látványosat produkálnunk, az idő lelassul, és Matrix bullet-time effektusához hasonlóan a két autó körül forogva a legapróbb részletekig bemutatja a rombolást. Ennek érdekében Monsterék rendkívül részletes törésmodellt (az ablakok szétmennek, a külső panelek összeroncsolódnak aztán leesnek, a kocsi gyűrődik, nagyobb ütközéseknél kigyullad – szóval minden olyasmi, amit a saját járgányunkon maximum rémálmunkban szeretnénk látni) implementáltak a játékba – sőt, állítólag maga a pálya is nagymértékben rombolható lesz.

A pusztításra kihegyezett játékmenettel összhangban a versenyeket nem egyszerűen megnyernünk kell, hanem látványosan kell megnyernünk a hírnevünk attól fog függeni, hogy hány autót (és milyen formában) törtük ripityára a viadal alatt. Ehhez igazodik egyébként a mesterséges intelligencia viselkedése is: a fejlesztők „vengeance AI"-nak hívják a szisztémát – ha valakit sokszor kentünk oda a betonfalnak, emlékezni fog ránk, és a következő versenyen kifejezetten arra utazik majd, hogy visszaadja a kölcsönt.

A rengeteg játékmód (megemlítünk még párat: Suicide Race, Gauntlet, de természetesen lesz fullos karrier-módusz is) önkezünkkel történő abszolválása után (szinte) mindegyiket kipróbálhatjuk multiplayerben – az Eve of Destrucion négy játékos párhuzamos szórakozását támogatja (az online játék lehetősége még nem tisztázott). Az ígéretek szerint idén szeptemberben már neki is állhatunk a gördülő vasak szétzúzásának – őszintén reméljük, hogy az új rész inkább növeli, mint rombolja a Test Drive széria egykoron a fellegekben szárnyaló, de mára valahová a béka popsija alá zuhant reputációját.

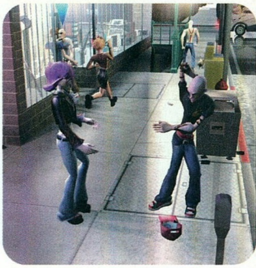
THE URBZ (PS2/XBOX/GC/GBA)

Az *Electronic Arts* és a *Maxis* nem hagyja pihenni a Simeket: a PC-re szánt második epizód mellett konzolokon is támadnak (ismét). Az új játék neve **The Urbz** – az amerikai




szlengben járatosak bizonyára már ebből rájöttek, hogy nagyvárosi környezetben játszódó Sims-variánsról van szó. Az Urbz érdekessége, hogy a korábbi inkarnációkkal ellentétben most nap 24 órájában figyelemmel kísérhetjük emberünk tevékenységét, azaz a munkahelyére is elkísérhetjük, és közvetlenül befolyásolhatjuk, hogy miképp dolgozzon. Az egész játék az úgynevezett reputáció-szisztémára (röviden: repre) épül. Minél ügyesebben dolgozunk, minél több emberrel tartunk fent jó kapcsolatot, annál nagyobb lesz a repünk, és annál több boltot / szórakozóhelyet látogathatunk meg (sőt: a jobb lakások megvásárlásához a súlyos pénzösszegek összegyűjtésén kívül komoly mennyiségű reputációra is szükségünk lesz). A játék egy tizenkét kerületre osztott nagyvárosban játszódik (lesz bevásárlóközpont, szórakozó negyed és mocskos metró is – itt akár jól ki is rabolhatják a gyanútlan urbunket). Minden eddiginél részletesebb karaktergenerálási lehetőségek állnak rendelkezésünkre: emberünk fizikai jellemzőit teljesen mi állíthatjuk be (még az állának nagyságát is meghatározhatjuk), a későbbiekben pedig orbitális nagyságú kínálatból választhatunk neki ruhákat, új hajviseltet, piercingeket, avagy tetkókat – ezekért azonban már fizetnünk kell, azaz ha új frizurát szeretnénk, meg kel látogatunk a fodrászszalont, és ott jó pénzért elkészítik a kívánt hajzatot.

Az Urbz a *Sims: Bustin' Out* grafikus motorjára épít, viszont a megváltozott helyszínnek megfelelően számos újítást tartalmaz. Teljesen új részecske-effektek kerültek a játékba, részletesebb (multi)textúrákat kapunk, az időjárás-effektek látványosabbak lesznek (pl. eső után nedvesen csillog az aszfalt) , plusz egy, a városi témához illeszkedő megvilágítási rendszer is beépítésre került – igen látványos neonfényeket lehet majd szemrevételezni. Az Urbz igyekszik kihasználni az összes célplatform előnyeit: a PS2 tulajok EyeToy támogatásnak örülhetnek (azaz a saját arcukat digizhetik rá az Urb testére), az Xbox-szekértábor HDTV









támogatást kap, a Gamecube hívei pedig plusz tartalomra tehetik rá a mancsukat. Megjelenés 2004 végén, mindenre, amire csak lehet.

SEGA SUPERSTARS (PLAYSTATION 2)

„Jó, van hozzá ez a Play, meg az a Groove, de fogják-e valaha támogatni ezt az izét a külsős fejlesztők?" – hangzik el gyakran az EyeToy-jal kapcsolatban az *Érdeklődő, De Pesszimista Játékos* szájából – joggal. A Sony kicsiny kamerája már a megjelenésével is elég nagy port kavart – ha más fejlesztőcégek is felsorakoznak mögé, tartós sikerre számíthat (még akkor is, ha Japánban – ahol két hónapja kezdték forgalmazni – úgy megbukott, mint annak a rendje és módja). Jelentem, jönnek azok a külsős fejlesztők – most például a *Sega*. A **Sega Superstars (for Eyetoy** – mondja a játék alcíme a tájékozatlanoknak) a



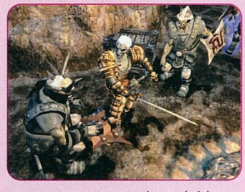


cég legnépszerűbb hőseit (pl. Sonic, Virtua Fighter-karekterek) küldi a képernyőkre. A Sega Supertars hasonló felépítésű, mint az EyeToy mellé csomagolt Play: rengeteg minijátékot tartalmaz majd – zombikat kell püfölnünk a House of the Dead szériából, gyűrűket gyűjtenünk Sonic-kal, vagy éppen alaposan elpáholni a Virtua Fighter Akira-ját. Várható megjelenés 2004 végén (az E3-on már játszani lehet vele). Eredetinek nem eredeti, de attól még lehet jó – a Virtua Fighteres komponens például egész izgalmasnak néz ki.

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS (PLAYSTATION 2)

Ez jó gyorsan ment: alig jelent meg a *Snowblind Studios* által hegesztett Champions of Norrath, az urak máris bejelentették a folytatást. A **Champions: Return to Arms** 2005 első negyedévében érkezik – ismételten kizárólag Playstation 2-re. A címből kimaradt „Eveequest" hiánya ne tévesszen meg senkit, a második rész továbbra is a Sony által babusgatott masszívan multiplayer online RPG világában játszódik. Éppen ezért a Return to Arms sztorija a Champions of Norrath történetének direkt folytatása – ismét számtalan izgalmas fordulatot kapunk, melyek során a játékosnak kell majd eldöntenie, hogy merre fordítja a sorsát. A folytatásoknál jól bevált mennyiségi fejlődést is megtapasztalhatjuk: több ezer új varázstárgyat gyűjthetünk be,





rengeteg új szörny, és részletesen kidolgozott helyszínek várják, hogy lekaszaboljuk és felfedezzük őket (az alternatív életstílust követők persze nyugodtan megpróbálhatják lekaszabolni a helyszíneket, és felfedezni a szörnyeket – majd írjátok meg, hogy sikerült-e… :-)

Igazi újdonságnak ott van az innovatív medál-szisztéma, melynek segítségéve állítólag új játékmódokat nyithatunk majd meg. Jó hír az első részt poroszosan végigjátszóknak: az ott félistenné gyúrt karakterük nem vész el, lehetőség lesz annak importálására a kettes számú inkarnációba. A többjátékos hirigek rajongói offline [maximum négy játékos] és online [itt is max. négy játékos] multiplayer összecsapásokban mérhetik majd össze az erejüket, és a hírek szerint új multiplayer játékmódokat is kapunk – ami már csak azért is örvendetes, mert szerénytelen véleményünk szerint a Norrath is egyszerre többen játszva volt az igazi.

BROTHERS IN ARMS (XBOX)

A konzolokon eddig elég visszafogottan tevékenykedő *Gearbox* (a Half-Life PS2-es, és soha meg nem jelent DC-s verziója fűződik a nevükhöz) most végre egy igazi Xbox-os sajátszemszögű lövöldével, a **Brothers in Arms**-szal örvendezteti meg az FPS-ek rajongóit. A manapság dúló divatnak megfelelően ők is második világháborús FPS-t gyártottak – direkt konkurenciát támasztva az EA Medal of Honor sorozatának. Az HBO Elit Alakulat szériájához (bevallottan ez ihlette meg a legjobban a fejlesztőket) hasonlóan a játékban is az amerikai légi deszantosok harcait követhetjük figyelemmel, az 506-osokkal szemben azonban itt 502-es ezred 3. szakaszának küzdelmein keresztül kapunk betekintést a háború borzalmaiba. Küldetésünk a D-Nap éjszakáján indul, hogy aztán 21 misszión át harcolhassunk Franciaország felszabadításáért. A játékban egy Baker nevezetű hadnagyot irányítva kell rendet vágnunk a németek között – harcunkban azonban nem leszünk egyedül. 12 szakaszbéli társunk hathatós segítségére





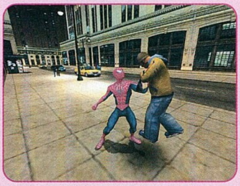
számíthatunk az ütközetek során, ám közülük csak hat katonát irányíthatunk közvetlenül. Embereink két csoportba osztva tevékenykedhetnek: amíg az egyik csapat fedezettüzet biztosít, addig a másikkal egy adott pont ostromára indulhatunk

A stratégiai érzékünkre amúgy is nagy szükségünk lesz: a Brothers in Arms nem az észnélküli lövöldözésről szól, az adott szituációból fakadó előnyöket és a környezet / terep adottságait maximálisan kihasználva tudunk csak életben maradni. A taktikus döntések meghozatalát segíti majd a harcok átmeneti megszakításának lehetősége, ilyenkor egy-egy utasítás előtt alaposan felmérhetjük a terepviszonyok kínálta előnyöket és hátrányokat. A masszív harci eszközök kedvelőinek legnagyobb örömére tankok is lesznek a játékban, azonban embereinkhez hasonlóan csak utasításokat adhatunk a páncélozott járműveknek, vezetni nem tudjuk majd őket

A grafika a reális megjelenítésre fókuszál: a Gearbox csapata korabeli felvételek és egy nagy rakás, a valós helyszínekről készített fotó alapján alkotta meg a játék vizuális világát. A kötelező multiplayer komponens sem mard ki: Xbox-on egyszerre maximum nyolcan lövöldözhetünk majd egymásra (vagy kooperatív módban az ellenfélre) akár az Xbox-Live igénybevételével is. A megjelenésre valamikor év végén lehet számítani.

SPIDER-MAN 2 (PS2/XBOX/GC)

Az *Activision* két éve igen szép köröket futott a Spider-Man: The Movie-val – a játék köz-



epes volt ugyan, de ügyesen lovagolta meg a mozifilm elképesztő sikerét. A július elején az amerikai mozikba kerülő folytatáshoz természetesen új játék dukál: az elkövető ismét az Activison, akik ezúttal elhagyták a „The Movie" alcímet, és simán **Spider-Man 2** néven forgalmazzák az új pókemberes játékot.

Az első részt jellemző küldetés-struktúra megmarad ugyan, de a játék sokkal nyitottabb lesz: a GTA-hoz hasonlóan (viszonylag) szabadon mászkálhatunk a városban. (Úgy tűnik, manapság mindenki szükségét érzi annak, hogy legalább egy kicsit lopjon a GTA-szériából.) A szabad mászkálás jegyében kedvünk szerint meglovagolhatjuk a városban közlekedő autókat, és a hálónk segítségével a helikoptereket is. Újdonság a napszakok váltakozása is: egyes helyszínek kizárólag éjszaka lesznek elérhetők. Pókunk harci arzenálja jelentősen kibővül, az új speciális támadásokon kívül „falon futási" képességet, és szuperugrásokat vehet igénybe Peter Parker – az új képességek egy részét egyébként különféle minijátékok sikeres teljesítésével nyerhetjük majd el.



Megjelenés (amerikai időpont!) július kilencedikén, Xbox-ra, Playstation 2-re és Gamecube-ra párhuzamosan.

FINAL FANTASY I + II ADVANCE (GBA)

„Nem állunk tárgyalásban a Square-rel, és nem is tervezzük a tárgyalások megkezdését" – nyilatkozta a *Nintendo* (akkori) prezidentje,





Hiroshi Yamauchi a GBA premierjekor az újságíróknak – a firkász kollégák természetesen arra voltak kíváncsiak, hogy mikor várhatók a klasszikus NES / SNES epizódok gémbojos portjai. Yamauchi válasza többen levonták magukban a (logikus) következtetést: a Square és a Nintendo alaposan megutálták egymást, és előbb fog havazni a pokolban, mint sem hogy Final Fantasy-t lássunk GBA-n. Az idők változnak, a nagy N-t évtizedekig vezető öregúr nyugdíjba vonult, az új elnököt, Iwatasant pedig a jelek szerint jobban érdeklik a ropogós yenkötegek, mint a régi sértettség (a pokol egén feltűntek az első hópihék): hamarosan a Final Fantasy első két epizódjával fogunk játszani Gameboy Advance-on.

A két rész egy kártyán érkezik: a **Final Fantasy I + II Advance** idén júliusban támadja be a japán boltokat. A kötelező vizuá-







lis felújításon (ami azt jelenti, hogy SNES színvonalra hozták fel / rajzolták át a mai szemnek már erősen csúnyácska és egyszerű nyolcbites grafikát) kívül a Square tartalmilag is felturbózza az eredetileg NES-en megjelent első két FF epizódot: az első rész mágiarendszere változik (MP alapú szisztéma kerül beépítésre) és egy bonusz, „Soul of Chaos" kódnevű dungeonben is kóborolhatunk majd. A második epizód egy komplett mellékszálat kap: a „Soul of Re-Birth" az elhunyt hősök további kalandjait meséli el.

NAGYON reméljük, hogy a Nintendo kivételesen nem szöszmötöl fél évet az európai verzióval – azt meg erősen ajánljuk, hogy a második résznél ne torpanjon meg a lelkesedés –, mert jövő ilyenkor már a hatodik epizóddal szeretnénk játszani. :-)

IPARI HÍREK

RENEGÁTOK #1: CAPCOM MENEKÜLTEK

Ezúttal kivételesen nem egy fejlesztőcsapat megszűnéséről, hanem egy új kompánia létrejöttéről van szerencsénk beszámolni: május elején **O-3 Entertainment** (hosszabban: On Our Own Entertainment, vagy magyarul „Egymagunkban Szórakozunk Társulás" :-) néven fejlesztési / publikálási feladatokat ellátó céget alakított néhány, eddig a *Capcom* égisze alatt tevékenykedő úriember. Az társulás alapító atyái: a 20 éves szakmai hátteret maga mögött tudó *Chris Jelinek* (Capcom Sales & Marketing osztály), illetve *Hanako Watanabe*, aki az elmúlt nyolc év során a Capcom pénzügyi osztályának főhonchojaként kereste a mindennapi szusira és szakéra valót. Az O-3 a multiplatform (PC/PS2/Xbox/GC) és vezeték nélküli mobil eszközöket megcélzó fejlesztések felkarolásában, illetve azok publikálásában látja a jövőt maga előtt – sok szerencsét hozzá.

RENEGÁTOK #2: A BUNGIE HAJÓTÖRÖTT

A Capcomból kiváló társaság mellet még egy jóember gazdagítja ebben a hónapban a „megléptem a nagyhírű fejlesztőcsapattól, hogy aztán saját stúdiót alapítsak" nevezetű klubot. *Alexander Seropian* a *Bungie*-tól való távozása után sokáig tanakodott, hogy a játékiparban folytassa e egyáltalán – aztán mégsem módosított pályát, hanem létrehozta a **Wideload Games Inc**-t. Seropian a Wideloaddal új fejlesztési modellt szeretne bevezetni: az csapat magja (jelenleg tizen dolgoznak a cégnél) kidolgozza az alapkoncepciót és a technológiai hátteret, a később felbérelt független fejlesztők (itt egy nagyjából ötven fős csapatra kell gondolni) pedig befejezik a játékot. A Wideload első, egyelőre név nélküli játéka 2005-ben fog megjelenni Xbox-ra (és PC-re, de ebben a rovatban minket ez kevésbé érdekel) és (meglepetés!) a Halo grafikus motorjára épít majd.

DUPLA BÚCSÚ A NINTENDÓTÓL

Idő előtt ért véget a Nintendo és a **Silicon Knights** exkluzív kapcsolata: a kanadai stúdió a jövőben elsősorban multiplatform tételekre szeretne koncentrálni. Az Eternal Darkness és a Metal Gear Solid: The Twin Snakes alkotói ugyan továbbra is együtt kívánnak működni a Nintendóval, ám az exkluzivitással szakítva PS2-re és Xbox-ra is szándékoznak fejleszteni. A stúdió elnökének nyilatkozata szerint a nagy N szintén áldását adta szerződésük felbontására, így a felek békében váltak el. Szilikon Lovagék búcsúja után egy nappal (lehet, hogy tőlük kapták az ötletet) a **Factor 5** (Rogue Squadron széria) főhonchoja, *Julian Eggebrecht* jelentette be, hogy a jövőben nem kívánnak a Nintendo Kockájára fejleszteni. Elmondása szerint a csapat figyelme jelenleg más platform(ok) irányába koncentrálódik, ami nagy valószínűséggel – bár Eggebrecht nem mondta ki – a PSP lesz (a Game Developers Conference alatt többször is megerősítette a San Rafaeli stúdió feje, hogy gárdája igen élénken érdeklődik a Sony handheldje iránt). Egy biztos: bármit is fejlesztenek mostanában, azt az idei E3-on még nem mutatják be a jónépnek.

[Általában nem kommentáljuk a híreket, de most nem bírjuk ki: már csak a Retro Studios-nak (Metroid Prime) kell lelépnie a Nintendótól, és Iwatáéknak nem marad egyetlen tisztességes, a Kocka felé elkötelezett fejlesztőgárdája sem. A távozókat ugyanakkor megértjük: a nagy pénz manapság gyaníthatóan nem a Cube-exkluzív fejlesztésekben van...]

MAZSOLÁZÓ

N-GAGE QD

A múlt hónapban már szóltunk róla, hogy április tizennegyedikén a Nokia sajtótájé-





koztatón fogja bemutatni az N-Gage „utódját" – nem kellett csalódnunk, a megadott rendben lezajlott az új N-Gage modell bejelentése. A szerkentyű neve **N-Gage QD**, és (mint ahogy az már korábban sejthető volt) elsősorban a dizájnjában / felépítésében tér el az eredeti masinától. A mikrofon / hangszóró átkerült a handheld előlapjára (nem kell vele „oldalt" telefonálni), az MMC slotot pedig kiemelték a masina belsejéből az alsó traktusba – ide közvetlenül, a gép szétszedése nélkül becsúsztathatók lesznek a játékok. A D-Pad jobban kezelhető, és már nem funkcionál gombként – ezt a funkciót egy külön gomb (a D-Padtől jobbra helyezkedik el) látja majd el. A képernyő jobb minőségű, sokkal élesebb és definiáltabb képet ad, mint az elődje. A N-Gage QD egy feltöltéssel egy kategóriával tovább bírja, mint az elődje – viszont ennek fejében eltávolították belőle az MP3 lejátszást és az FM-rádiót. Sajna úgy néz ki, hogy a korábban ilyen irányba mutató jelek („camera" funkció a QD képernyőjén a hivatalos bejelentés előtt pár nappal megjelent, egy kiállításon titokban készült képen) ellenére az új N-Gage nem tartalmaz beépített fényképezőgépet.

Szoftveresen nem sok változtatás történt: talán csak annyi, hogy az N-Gage Arena eléréshez szükséges szoftver eleve fel lesz installálva a gépre, és egy gombnyomással elérhető. Az N-Gage QD teljesen kompatibilis a korábbi játékokkal, a piacra dobása valamikor május magasságában várható – a hír szövegszerkesztőbe pötyögésének időpontjában a Nokia már vadul reklámozza a honlapján.

GBA SP TRIBAL EDITION

A Nintendo hamarosan (május végén) új, speciális kiadású GBA SP-vel örvendezteti



meg a handheld európai rajongóit. A **Gameboy Advance SP Tribal Edition** a hátlap és kezelőfelület konzervatív ezüst festésére pakol rá egy törzsi (a polinéz és indián kultúrák által ihletett) szimbólumot. A Nintendo a Tribal Edtiont napjaink „lázadó és spirituális" (idézet tőlük) ifjúságának szánja, és elképzeléseik szerint kitűnően mutat majd a rockkoncerteket és gördeszka-parkokat látogató fiatalság kezében. A magunk részéről maradunk a konzervatív fekete modellnél, de kétségtelen, hogy egész dögösen néz ki ez az új „tetovált" verzió is. Arról nem érkezett hír, hogy nálunk is kapható lesz-e a szerkentyű – ha igen, újabb jó ok arra, hogy beszerezz magadnak egyet, ha eddig még nem tetted volna meg.

ÁLSZAKÉRTŐ AZ ATARINÁL

Él a tengerentúlon egy *Micah Ian Wright* nevű 34 éves úriember, aki az elmúlt évek során a háborús kalandokat feldolgozó regényeivel, valamint számos játék forgatókönyvének megírásával szerzett hírnevet magának. Legfrissebb munkája az Atari égisze alatt megjelenő *Zombie* fejlesztés, a *Shadow Ops: Red Mercury* lesz, melyben nemzetközi terroristavadászatra indulhat a tisztelt játékos. Mr. Wrightot előélete miatt bízták meg a taktikai FPS forgatókönyvének megírásával, ugyanis emberünk korábban nyolc éven át az amerikai rangerek szolgálatában állt. Azaz: ezt állította publikációiban egészen az elmúlt hónap végéig, mikor is sok évnyi hazudozás után végül kibújt a szög a zsákból: Micah Ian Wright nem hogy nyolc évig, de még egyetlen napig sem állt az elit katonai osztag szolgálatában, és laktanyát is csak távolról látott. „Az egész egy hatalmas hazugság volt, mely az évek során egyre csak növekedett!" – állítja bocsánatkérő levelében a rangerekkel és a katonasággal saját bevallása szerint amúgy szimpatizáló (ál)szakértőforgatókönyvíró. Mr. Wrightnak 2 hónap múlva jelent volna meg egy szintén háborús témájú könyve, melynek publikálását természetesen rögtön lefújta a könyvkiadó, miután kiderült az igazság. Valószínűleg az Ubi Softnál is igen komolyan mérlegelni fogják további foglalkoztatását, nagyotmondásra hajlamos hősünk ugyanis a francia kiadónál szintén forgatókönyvíróként munkálkodik, ő felel az idén megjelenő Dukes of Hazzard történetéért – annak viszont semmi köze nincs a katonásdihoz; ezzel az erővel akár maradhat is...

FILMRENDEZŐK A JÁTÉKIPARBAN

A *The New York Times* online kiadása érdekes cikket közölt a filmrendezők egyre növekvő érdeklődéséről a játékipar iránt. Tavaly a Wachowski-tesók folytak bele alaposan az Enter the Matrix fejlesztési munkálataiba – mostanság pedig számos híres filmes kíván hasonló utat bejárni. Itt van például *Peter Jackson*: a szakállas új-zélandi egyáltalán nem szólt bele a LOTR játékokba: a most készülő (bemutató 2005 végén) King Kong esetében már másképp lesz. A filmet finanszírozó Universal és a játékadaptációt készítő Ubi Soft közti megállapodás egyik sarkalatos pontja, hogy Jackson tanácsaival / véleményével segíti majd a fejlesztők munkáját (és természetesen a játék bevételeiből is részesedik majd). A hongkongi akció-istenség, *John Woo* már korábban lépett az ügyben: a tavaly kifejezetten játékprojektek istápolása céljára létrehozott cége, a Tiger Hill Entertainment éppen a SEGA-val közösen dolgozik egy játékon. A Szárnyas Fejvadász, az Alien és a Gladiátor direktora, *Ridley Scott* újabban szintén a játékipar felé kacsingat: szerinte az interaktív médium számtalan új lehetőséget kínál, hiszen itt még emberi léptékű költségvetéssel lehet dolgozni (szemben a filmekkel, ahol mostanság már minimum 70-80 millió dollárt kell elkölteni egy látványosnak szánt alkotásra), és a filmek történetmesélésének gátat szabó 2-3 órás időkorlát sem köti meg az alkotók kezét.

OPERATION FASTLINK

A fenti cím akár egy jófajta kémes-lopakodós-csendbengyilkolós játék elnevezése is lehetne (Splinter Cell: Operaton Fastlink – teljesen korrektül hangzik, nem?), de nem az: az **Operation Fastlink** az FBI április végén lezavart szoftverkalóz-ellenes hadjáratát takarja. Mulder ügynök kollégái a patinás múlttal rendelkező (a fiúk még C-64-en kezdték az ipart) *Fairlight*tal kezdték a leszámolást – az urakra a hírek szerint éppen akkor rúgták rá az ajtót, mikor azok a Hitman: Contracts másolásvédelmi rendszerének eltávolításán ügyködtek. A buli ezzel persze nem ért véget: az FBI több országban (pl. Dánia, Svédország, Hollandia, Anglia, Németország) is összehangolt támadást indított a kalóz-csoportok ellen, és ezúttal kis hazánk sem maradt ki a szórásból. Az index.hu információi szerint a BME Kármán Tódor kollégiumában foglalt le gépeket a rendőrség és az FBI, valamint őrizetbe vettek két nevelőtanárt, akik korábban rendszergazdák voltak az intézményben. Az akció sikeresen zárult (rendőrségi szempontból persze – az előzetesben csücsülők gyaníthatóan kevésbé örülnek a dolognak), a Fairlighton kívül állítólag több ismert kalóztársulásra (Class, Echelon, Kalisto) is sikerült lecsapni. Tanulság: játékot csak eredetiben, a boltból, szépen, ahogy a csillag megy az égen (egy költő veszett el bennem...).

Liquid

ÉLÔHALOTTAK ÉJSZAKÁJA

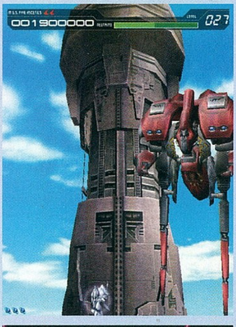
A DREAMCAST JELENE ÉS JÖVŐJE

„A Dreamcast megdöglött, bűzlik, halott!" – kiabálják a kölykök.

Talán így van, talán az. De ha valamelyik meg merné piszkálni egy bottal nevezett hullát, esetleg még kiderülne, hogy valójában él és virul – csak éppen szépen csendben igazi hardcore masinává változott. Ezért aztán marad a csúfolódás – biztos távolból.

A Konzolban utoljára az Ikaruga kapcsán volt róla szó: azóta hivatalosan egészen pontosan 32 teljesen új játék jelent meg rá, ebből hatnak speciális, gyűjtői kiadása is volt. A nagy keresletre való tekintettel öt címet adtak ki újra a DreKore sorozatban (Dreamcast „Platinum") – igaz, mindez Japánban történt, és való igaz, hogy a 32 játék java egyszerű hentai vagy romantikus digitális novella: olyan szöveges kalandjáték, amihez elengedhetetlen a japán nyelv beható ismerete.

A fennmaradó hányad azonban már-már egy infarktus szélére sodorta a kemény magot – a legjobb, leg-

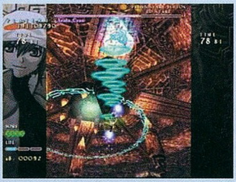
















keményebb 2D játékok sorakoztak fel a masinán, tökéletes játéktermi minőségben. Az SNK Playmore a rajongók kedvéért egy évvel korábban adta ki erre a platformra a **King of Fighters 2002**-es évjáratát, mint PS2-re. Itt debütált a hamarosan Xbox-ra is ellátogató **Psyvariar 2: The Will to Fabricate** – és erre a gépre is megjelent az idei év eleddig legprecízebben kidolgozott, legjobb rendszerrel rendelkező, legragyogóbb lövöldéje, a **Shikigami no Shiro II**.

Border Down pedig csak és kizárólag itt van.





Az egykori Treasure és Taito (G-Darius) alkalmazottakból összeállt G.Rev játéka első pillantásra egy egyszerű, horizontálisan görgő shoot'em up, alaposabb röntgen azonban kiderítheti, hogy nem is olyan bugyuta a szentem. A Border Down lelke a border rendszer – három pilóta vállalkozik a földi erők marsi kolóniáját veszélyeztető idegen támadás visszaverésére, mindhárom egyetlen hajót irányítva a RAIN (Remote Artificial Intelligence Network) virtuális távirányítási rendszer segítségével. Ez a három pilóta jelképezi a játékos három életét, és egyben a címadó, három színnel jelzett bordert. Színkódjaik zöld, sárga és piros. Ha életet vesztünk, bekövetkezik a „border down" – a zöld pilóta helyét átveszi a sárga, majd újabb bénázás esetén a piros. Ha ő is halott, a játék véget ér.

A felütés természetesen nem ilyen profán. Minden pálya elején meghatározhatjuk, melyik borderről indulunk, és a pálya nehézsége ennek függvényében kalibrálódik. Sőt, maga a pálya is: mindhárom border más pályán, más ellenfelek és más támadási mátrixok ellen veszi fel a keszkenőt, és csak bizonyos pontokon, jobbára a főellenségeknél találkoznak ismét össze. Nem mindegy azonban, önkéntesen degradáljuk magunk, vagy önkéntelenül. Ha zöld borderről rajtolunk, elhalálozás esetén jön a „sárgára border down", és a játék megpuhul – könnyebb lesz. Ha sárga borderről indítjuk a szintet, az ellenfelek alapból keményebbek és durvábbak. A dolog lényege: ha rosszul játszol, a Border Down könyörületes – ha pimasz módon jónak képzeled magad, a Border Down gyorsan a helyedre rak. Ha a pálya végére alacsony borderrel érkezünk, a játék kötelezően elvárja a jó pontszámot ahhoz, hogy a következő pályát magasabb borderről indíthassuk. Mivel ezt a jó pontszámot a BD elsősorban a főellenségek elleni harcból kalkulálja, a fejlesztők ezen a koncepciórészleten is csavartak egyet. A legkedvezőbb felállás, ha a gonoszt a kiszabott időlimit határán pusztítjuk el. Ha túllépjük a limitet, a kiutalt bonusz kevesebb lesz. Ha túlságosan gyorsan, jóval korábban lőjük ki – akkor is. A lényeg tehát az, hogy az ellenfelet gyötörjük, ám tartsuk életben egészen az időkorlát széléig. Gyengítsük, és csak akkor lőjük ki, amikor a legnagyobb jutalmat tudjuk bezsebelni.

A Border Downnak csupán öt pályája van, de mind az öt pokolian jól játszható. A felsorolt shooterek közül ez a legkeményebb, a legdurvább, és a leginkább rétegjáték – kihívást tekintve legjobban az Ikarugához hasonlítható, hiszen a fanatikus rajongókon kívül nem sok embert tud megszólítani.

Ez a gondolkodó ember lövöldéje, nem a proletáré. A játékot a hardcore harcolta ki magának – a fejlesztők az európai Dreamcast Petition honlapon összegyűjtött aláírások hatására döntöttek úgy, hogy elkészítik a házi átiratot. Pillanatnyilag úgy tűnik, a Border Down örökre Dreamcast-exkluzív marad: a G.Rev emberei ugyan a távoli jövőben elképzelhetőnek tartanak egy NGC vagy Xbox átiratot, a PS2 port lehetőségét azonban kerek perec kizárták. Jogos – minek ez oda?!

Ássunk mélyebbre a hivatalos megjelenések között. A **Puyo Puyo Fever** kedvéért a SEGA ismét áruházakba küldte magát a gépet – a DC változatot Japánban a masinával összecsomagolva is meg lehetett vá-





sárolni. Bár maga a játék nem jobb, mint a korábbi Puyo Puyo~n (Puyo Puyo 4), a kiadás igazi érdekessége, hogy megturkálja a DC BIOS képernyőjét – olyan lehetőség ez, amit az amatőr scene korábban nem is sejtett. Ha pedig már itt tartunk – a barkácsfejlesztések területén sem áll a víz. Az élen a Senile nevű csapat









régi iskolás, bunyós anyagának átirata vágtat, a **Beats of Rage**. Ez valami elképesztően jól sikerült. Ha valaha ábrándoztunk egy új Streets of Rage-ről, akkor most itt van fizikai valójában is – benne az SNK King of Fighters karaktereivel! A játékot olyan precíz műgonddal rakták össze, hogy akár teljes árú kiadásnak is elmenne.

Tovább? Azok az előrelátó DC tulajdonosok, akik annak idején beszereztek egy billentyűzet és egér kombinációt, most számos hőskori szöveges és grafikus kalandjátékkal múlathatják és mulathatják el az időt. Niclas Karlsson **Magnetic** nevű Magnetic Scrolls értelmezőjét Eytan Kaziberdov írta át a SEGA gépre – a



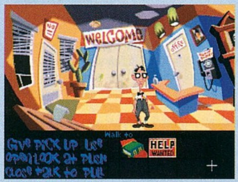


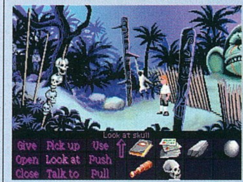
szoftverrel bátran futtathatjuk a legendás cég („a Magnetic Scrolls Európa válasza az Infocomra") interaktív fikcióit. A teljes lista: The Pawn, The Guild of Thieves, Jinxter, Corruption, Fish!, Myth és Wonderland. Akiknek ez nem lenne elegendő, elkészült a **SCUMMVM** DC változata is, mellyel a grafikus kalandjátékok (nem csak) LucasArts része futtatható sikerrel: Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom, Monkey Island, Sam & Max, Day of the Tentacle… felesleges is sorolni. A „nem LucasArts" játékok közül a Broken Sword és Simon the Sorcerer trilógiák első két részét, valamint a Flight of the Amazon Queen c. csodát eregethetjük vele a TV képernyőjén. A Revolution Beneath a Steel Sky című ka-













landjátékának CD változata ráadásul azonnal lemezre égethető változatban is elérhető, jogtisztán és egyenes derékkal.

Ha nincs billentyűzet, még nincs baj. Rá lehet pattanni az IMR Technologies **NeoCD/SDL DC** nevű programjára, ami nevéhez hűen nem több, és nem kevesebb, mint egy Neo Geo CD emulátor. Metal Slugok és Fatal Fury-k minden mennyiségben, magas kép és hanghűséggel. Apróbb kompatibilitási problémák még adódnak egy-egy játék esetében, azonban ez (a cikk írásának pillanatában) már ebben a formában is 75 kifogástalanul futó új címet jelent a régi vasra.

Hogy mit hoz a jövő? Roppant nagy valószínűséggel hozza a Milestone **Chaos Field** című shoot'em upját (bővebben két számmal ezelőtt, az AOU 2004 kiállítás kapcsán írtunk róla), és egészen biztosan hozza a SEGA **Propeller Arena: Aviation Battle Championship** c. játékát. Igen, a Half-Life után egy másik olyan játék is megtalálja magának a közönséget, ami elkészült, aranylemezre került, ám végül soha nem jelent meg. A legendás AM2 „repülős Quake-je" eredetileg 2001. szeptemberében kellett volna, hogy a boltokba kerüljön – ám tizenegyedikén jött Oszama, a kész játékot pedig erre hivatkozva törölték a megjelenési listáról. *Repülőgépek voltak benne… borzalom.*

Valójában a Propeller Arenára a gyanú árnyéka sem vetődhetett (rendben: a nyolc aréna egyike egy felhőkarcolókkal telezsúfolt metropolisz feletti pálya – de lerombolni nem lehetett semmit, maximum magunkkal szúrhattunk ki, ha nekirepültünk egy égimeszelőnek). A játékosok második világháborús, légcsavaros













gépek után modellezett szárnyas szivarokkal mehettek volna egymásnak – olyanokkal, mint a P-51 Mustang, a P-38 Lightning, a Spitfire, vagy éppen a Messerschmitt Bf109. Mivel a PA egy fantáziavilágban játszódott, a pályák nem valódi pályák (Red Valley, Ice World, Old Castle, Volcano), a gépek pedig nem valódi gépek (Eagle Sam, Shameless Cats, Pizza Fat, Pengo Jets, stb.). A megközelítés természetesen a fejlesztő mély arcade gyökereiből sarjadt: a gépek és a választható pilóták más és más menet- és manőverezési tulajdonságokkal rendelkeztek, a légtérben színes-szagos powerup ikonok villogtak, az egészből üvöltött a játéktermi hangulat – szimulációnak itt nyomát sem leltük. Számtalan magányos és multiplayer játékmód várta a levegő leendő ászait, online lehetőségekről is szó esett, beszélgetéssel (chat) kiszerelve. A PA tehát nem volt más, mint egy remek Quake deathmatch – a levegőben.

A nagy halálozások kora volt ez (a japánok már a Metropolis Street Racert sem kapták meg, mert a Bizarre időközben megegyezett a Microsofttal Project Gotham ügyben), ám a játék nem tűnt el nyomtalanul. Az aranylemez felbukkant az eBay-en, majd egy gyűjtő kezében landolt. A gyűjtő a DC scene szakijaival az eredeti GD-t másolhatóvá tette, majd egy szűk baráti, támogatói körrel osztotta meg a szerzeményt (főként azért, hogy megtérüljön a lemezért kicsengetett 1500 dollár). Történt mindez idén április 30.-án. Az, hogy mikor dönt valaki úgy, hogy a játékot a széles közönség rendelkezésére bocsátja, csak idő kérdése… szerintem azonban már lehet készülődni.

A Senile közben csendben nekilátott egy új, ez alkalommal egy fantasy világban játszódó hack'n'slash játék fejlesztésének. Az **Age of the Beast** ugyanolyan csemegének ígérkezik, mint a Beats of Rage… és egészen biztosan készül majd belőle DC port is.

„Vegyétek már észre, a Dreamcast halott!" – szól most még hangosabban, erőszakosabban a kántálás. Talán az. Ha halott lenne, a pap azt mondta volna a sírja felett: „Gyönyörű, tartalmas életet élt." A konzoloknak azonban nem szokásuk meghalni. Élőhalottak, halhatatlanok – és ezeket az angyal-zombikat a szeretet tartja életben.

Hajtsunk hát szépen fejet, srácok.

Reiker

Hasznos címek:
http://homebrew.dcemulation.com/magnetic.shtml – Magnetic DC
http://www.if-legends.org/~msmemorial/memorial.htm – Magnetic Scrolls Memorial
http://www.scummvm.org/ - SCUMM VM
http://www.dcevolution.netfirms.com/image_bass.shtml – Beneath a Steel Sky DC image
http://imrtechnology.ngemu.com/emulators.htm – NeoCD/SDL DC
http://www.segaforums.com/seniletearn/beatsofrage – Beats of Rage



PS ONE/PS2 TERMÉK – DIGITAL CONTROLLER

PS ONE/PS2 TERMÉK – DUAL FORCE 2 PRO





PS ONE/PS2 TERMÉK – MICROCON



PS ONE/PS2 TERMÉK – LUMICON

HARDVER ROVAT

MADCATZ TERMÉKBEMUTATÓ 2

FÓKUSZBAN AZ IRÁNYÍTÁS

Mint azt már a múlt hónapban írtam, rengeteg MadCatz cucc érkezett szerkesztőségünkbe, amikből ugye a múltkor meg is kaptam a kábeleket, kiegészítőket, amikről két oldal szösszenetet papírra vetettem. Tornyokban álltak körülöttem a dobozok, különböző ketyerék, de átrágtam magam a rengetegen, lapzártára el is készültem a cikkel, majd lecsomagoltam az egész batyut, és hátradőltem. Ekkor jelent meg Martin, majd a szokásos nyugalommal, mosollyal adott át nekem egy újabb hatalmas csomagot, azután mintha valami természeti csapás ért volna, éreztem ahogy beborít valami műanyag áradat. De úgy, hogy teljesen alászorultam, szinte levegőt sem kaptam. Miközben próbáltam kivergődni az ismeretlen képződmények nyomása alól, fél füllel hallgattam Mesterem szavait, aki a következőket mondta, mialatt én túlélésemért küzdöttem: „Tessék Fiam, itt vannak a kontrollerek is, ezekről is írj két oldalt, mint a múltkor." Ezek után el is tűnt az előző csomaggal együtt, mintha szürke szamár a ködben. Én pedig újra itt vagyok veletek, hogy friss információkkal gazdagítsak mindenkit. Műanyag csomagolás szétszedése, kontrollerek kézbevétele... Részletes, minden fontos tényezőre kitérő kritikájukat pedig lentebb olvashatjátok...

PS ONE/PS2 TERMÉK – DIGITAL CONTROLLER

Ez a legelső irányító egyben a legkommerszebb is, valamint egy az egyben olyan, mint amit elképzelünk, ha azt halljuk: „utángyártott". Négy színben találkoztam vele, méghozzá a következő variációkban: fekete, lila, kék, piros (mindegyik átlátszó). A kezünkben ugyan jól elfér, de több problémám is van vele. Az első, hogy bár PS2 kompatibilitás is fel van tüntetve a dobozán, azért ez nem teljesen fedi a valóságot. Már csak azért sem, mert analóg karok nincsenek rajta. Bal oldalon a hagyományos iránynyilak, jobbon az X, Négyzet, Kör, Háromszög négyes, „tetején" az L, R gombok, valamint középen a Start, Select... valamint még pár bonusz lehetőség (Slow, Turbo, Reset), amiknek túl nagy értelmét már az SNES időkben sem láttam. Mert mi értelme például a lassításnak, ha a kép olyan szaggatottan jön, mintha valami ősi PC-n játszanánk egy új játékot? Semmi. Csak elrontja az egész hangulatot. De visszatérve... Karok nincsenek. Ezeket azonban a mostani programok kilencven százaléka megköveteli. Kíváncsi lennék, hogy a készítők hogyan irányítanának egy FPS-t, vagy valami komolyabb platform stuffot az általuk PS2 kompatibilisnek mondott irányítóval? Főleg, hogy el sem indul a játék, mert kiíródik a képernyőre: „Kérem csatlakoztassa a Dual Shock 2 controllert". No... tehát ez az egyik problémám. A másik az, hogy nincs semmi súlya (hiányzik belőle az anyag), nem rezeg (ez már az egyes PS gépen is tök alap), valamint a gombok (főleg az L, R megjelölésűek) nem tűnnek túl strapabírónak. Azt hiszem a leírtakból kiderülhet, hogy mindennapos használatra, hardcore gamerek részére nem tartom jó vételnek ezt a terméket. Maximum akkor tudom ajánlani, ha valami nagyon egyszerű dolog kell, ami olcsó – mondjuk kisgyereknek, mert úgyis tönkreteszi. Esetleg, ha ajándékba adjuk valakinek, akire nem akarunk túl sokat költeni. :) A zsinór hossza 1.8 méter, ami viszonylagosan korrekt távolságba elér.

Digital Controller
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 1999 Forint (576 Shop)
Véleményezése címszavakban: Alulmarad minden alap követelménnyel szemben, egyedüli pozitívuma az ára.

PS ONE/PS2 TERMÉK – DUAL FORCE 2 PRO

Ez a darab viszont jóval korrektebbül van összerakva már első látásra is. Kicsit tömzsibb, mint az eredeti Dual Shock 2, viszont legalább megtalálható rajta minden gomb. Amit rögtön örömmel konstatáltam: még a zsinórja is hosszabb, mint Sony gyártotta testvéréé. A vezeték ugyanis 2.4 méter, így nem kellett beleülnöm közvetlenül a tévébe, amikor játszottam vele. Impozáns neonkék színű a kábel, maga a szerkezet pedig kicsit hagyományosabb, átlátszó kék színnel rendelkezik. A hátlapja a megszokott fekete. Ami még nagyon tetszett az volt, hogy a két kar része (aminél megfogod) kicsit recés gumiborítást kapott, ezzel megoldva azt a problémát, ha a sok játék után megizzad a kezed... így nem fog csúszkálni a markodban a kontroller. A megszokott gombok mellett középen még van egy kis ráadás is középen, ezzel válthatsz a digitális, meg az analóg irányítás között, hasonlatosan az első Dual Shock rendszeréhez. A Serious Sam tesztelése közben próbálgattam a Pro-t (meg kicsit a GT3-at is beraktam), így kábé reális képet kaphattam a működéséről. A rezgés megfelelő, ahogy az általános szolgáltatásai is. Egyedül talán az analóg karokkal volt kicsit fura érzésem, mintha nem mindig reagáltak volna olyan érzékenyen, mint ahogy kellene. Gondolok itt arra, ahogy az SS-ben szaladgáltam, és próbáltam gyorsan nézelődni jobbra-balra az ellenfelek után kutatva. Ezen kívül semmilyen nagyobb negatívumot nem tapasztaltam, az utángyártott kategóriában mindenképpen jó helyezést ér el, főleg, hogy az eredetinek a felébe kerül. Létezik még piros, valamint fekete színben.

Dual Force 2 Pro
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 3999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Hosszú zsinór, gumiborítás, szimpatikus külső... negatívuma nem nagyon van, talán csak az analóg kar érzékenysége a kritikus pont.

PS ONE/PS2 TERMÉK – MICROCON

Amit a Pro irányítóról elmondhattam, az tulajdonképpen egyaránt igaz a MicroConra is. Gumiborítás a karoknál, hosszú vezeték, digitális/analóg váltó, rezgő funkció... Egyetlen különbség, hogy jelen esetünkben mindez egy feleakkora kontrollerbe lett belesűrítve! Így a gyerekek, kisebb kezű felnőttek sem lesznek gondban az irányítással (bár szerintem az eredeti nagyság is simán belepasszolt az ember mancsába... talán még kicsi is volt nekem), mert egy abszolút kis aprósággal lesz dolgunk, ha megveszik ezt a terméket. Praktikus, szimpatikus darab. Mi kell ennél több? Ez is fekete, piros, kék színekben kapható.

MicroCon
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 4999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Hasonlóan igényes joy, mint előző társa, ráadásul kevés helyet foglal, gyerekeknek is tökéletes nagysággal rendelkezik.

PS ONE/PS2 TERMÉK – LUMICON

A LumiCon szintén a Dual Force 2 Pro technikáján alapul. Szolgáltatásaiban semmiben nem különbözik attól, vagy miniatürizált társától. Akkor minek van? Aki megtekinti egy boltban a csomagolást, az talál rajta egy kis gombot, ami fölé az van írva: „Try Me!". Elsőre igen furcsán szemléltem ezt a szégyentelen felkérést. Hiszen miért nyomogassak én bármit is felszólításra?! Nem mondom, hogy nem szoktam nyomogatni, de azt otthon teszem, romantikus kettesben, nem pedig a boltban... pláne nem úgy, hogy szinte már kényszerítenek rá. Na mindegy... félretéve az erőszakos követelés okozta ellenérzésemet megnyomtam a gombot. Csodát várva álldogáltam egyik lábamról a másikra, vártam a következményeket. Egy pillanatra pedig elvakított a fény... nem isteni csoda, hanem a csomagolás alatt megbújó kontroller neonos fénye. Majd kialudt. Megnyomtam megint, megint kigyulladt a pilács, majd megint elsötétedett. Jó, jó, gondoltam magamban... de ki az a marha, aki játék közben nyomogatja a csatlakozón található gombot? Mikor itthon kibontottam a dobozt, végre megvilágosultam. Az nem a csatlakozó volt, hanem egy ahhoz rögzített kis elemes mütyür, ami áramot szolgáltatott a kipróbáláshoz. Amennyiben a joy-t hozzákötjük gépünkhöz, rögtön világítani is kezd, egészen addig, míg a gép által áramot kap. Az általam kipróbált kék irányítóban kellemes kékes világítás volt... gondolom a piros is, meg a fekete is a színének megfelelő kivilágítást kapott (ezeket nem volt alkalmam kipróbálni). Tehát ennyi az eltérés. A lámpát kikapcsolni nem lehet, viszont kellemes fénye van, nem bántó, így talán nem is érzi majd az elsötétítés szükségét senki sem. Szerintem ezer forintot megér ez a kis többletszolgáltatás... már annak, aki vágyik rá.

LumiCon
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 4999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Dual Force 2 Pro, csak neonfénnyel támogatva... Szép!

PS ONE/PS2 TERMÉK – RETROCON

Na ez az a kis drágaság, amiről már beszéltem (írtam) nektek az előző számban is. Nem hiába a Retro elnevezés, hiszen alakjában egy az egyben a klasszikus NES joy-t formázza ez az édes kis irányító. A különbség annyi, hogy itt a D-Pad, meg a Select/Start páros, valamint a régi két gomb (A, B) helyett/mellett a megszokott Dual Shock 2 gombokat is megtaláljuk, meg az analóg karokat. Elsőre féltem azért, hogy az apró formában történő kialakítás miatt nem nagyon megy majd a gombok használata, de a Serious Sam mókák alatt rá kellett jönnöm, félelmeim alaptalannak bizonyultak. Egyedül talán az L/R gombok vannak furcsán elhelyezve, ezzel kicsit megnehezítve a dolgunkat. Azonban ez sem annyira vészes, hogy az igazi Retro fanok ne szerezzék be a totális Nintendo utánérzést biztosító irányítót. Hátul fekete, egyébként az eleje szürke, illetve szintén fekete színben pompázik. A szegélye külön színt kapott, amiből én ezüst és lila változattal találkoztam. Aranyos kis darab!

RetroCon
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 5999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Igazi Retro érzés, kell nekem... Negatívuma az L/R gombok túlzott egymásra helyezése a kis méret miatt.

PS ONE/PS2 TERMÉK – LYNX WIRELESS

Szintén Dual Force 2 Pro gyártmány, csak annyi különbséggel (a nevéből már sejthetően), hogy zsinór nélküli kontroller. Elemet ugyan magunknak kell venni hozzá (azért a Nintendo például ennél lovagiasabban megoldotta a dolgot a csatolt Panasonic elemekkel, de ők úriemberek ugye), de utána nem állíthatja meg semmi ezt a kissé duci joy-t. Amennyiben a vevőegységet beleraktuk a portba a gépen, valamint átállítottuk a controlleren a „hason" található kis kapcsolót „On"-ba, már mehet is az akció. A hatótávolság kábé 12 méter, ami bőven több, mint elég... bármekkora hodályban is játszunk. A rezgő funkció is megvan, azonban ezzel sikerült azt is elérni, hogy a drága zabálja az elemeket (rádásul három ceruza is kell bele). Viszont elmondhatom, hogy ennél a PS2 joy-nál éreztem leginkább azt, hogy az analóg karok teljesen tökéletesen működnek. Pont annyira érzékenyek, amennyire kell, pontos irányítást nyújtanak. Bár az ára kicsit borsós, főleg annak tudatában, hogy elemet is kell majd vennünk hozzá rendszeresen, de akinek szüksége van az otthoni kábelek rengetegében egy zsinór nélküli irányítóra, az bátran szerezze meg. Egyedül fekete színben láttam idáig.

Lynx Wireless
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 11999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Remek kis zsinór nélküli darab, pontos irányítással, nagy hatótávolsággal, rezgéssel. Azonban kicsit talán drága, és zabálja az elemeket.

XBOX TERMÉK – CONTROL PAD PRO

Tökéletes mása az eredeti X-es irányítónak. Egyetlen különbség a karok gumírozása, ami megint csak azért jó, mert a sok játék közbeni izzadás (kézen, mert a többivel még ez a gumírozás sem tud segíteni) után sem fog csúszkálni a kezünk rajta. A rezgés teljesen a hagyományos minőséget nyújtja, ahogy a gombok kialakítása/kezelhetősége is. Fekete, kristály, valamint katonazöld színben találkoztam vele.... utóbbiak nagyon szépek, tökéletesen passzolnak a hasonló színű gépekhez. Egyedül a memóriakártya csatlakozási része nem tetszett, mivel rikító citromsárga színnel lett ellátva. Ez nem tudom, melyik fejlesztő perverziója volt, de mindenkinek nagy szívességet tett volna vele, ha inkább magában tartja beteges ötletét. Ettől függetlenül (úgysem azt a részt bámuljuk játék közben, vagy ha fektetve van a polcon) nagyon tudom ajánlani, mivel olcsóbb, mint az eredeti, és közel hasonló minőséget nyújt. A zsinór hossza megegyezik a Microsoft gyártotta irányítók vezetékének hosszával, viszont az furcsa, hogy nincs rajta olyan kapcsolódás, mint az eredetin... így nem lehet például hosszabbítót beiktatni.

Control Pad Pro
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 6999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Remekül kimunkált X kontroller, megállja a helyét az eredeti mellett is.

XBOX TERMÉK – MICROCON

Újabb mikro kontroller, csak ezúttal az X-re. Gombkiosztásban teljesen megegyezik a Microsoft gyártotta S változattal, viszont egy picit még annál is kisebb. Ennél is gumírozottak a karok, a jelenleg gyártott színek: szürke, fekete, piros. Sajnos nem találkoztam kristály, vagy zöld változattal, de ettől függetlenül viszont lehetnek ilyenek is a külföldi piacon. A citromsárga memóriakártya tartó itt is bejátszik, de mint említettem, ez talán annyira nem is lényeges. Maga a joy kézre áll, leginkább ez is gyerekeknek, kiskezű felnőtteknek ajánlható.

MicroCon
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 6999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Lényegében egyvelege az előbb kitárgyalt normál X irányítónak, valamint a PS2 MicroConnak, így az ezeknél leírtak tökéletesen illenek rá.

GAMECUBE TERMÉK – CONTROLPAD MANETTE PRO

Amennyiben először látjuk meg, könnyen azt hihetjük, ez is eredeti Nintendo gyártmány, csak kijött valami új színnel ellátott széria. A gombok elhelyezése, kialakítása ugyanis teljesen megegyezik a klasszikus fekete, vagy lila GC-s kontrollerrel, egyetlen igazi különbség a PS2, X irányítóknál már tapasztalt gumírozás a karoknál. Szín szerint fekete, lila, szürke, valamint piros található belőle... de azért azt hozzá kell tennem, hogy a két klasszikus verzió sokkal jobban néz ki, mint az utóbbi kettő. Az analóg karok tökéletesen működnek rajta, megfelelően érzékenyek, nem tapasztaltam a tesztelés során semmilyen problémát. Amennyiben kevés joy van othon a kis kockádra, nagyon tudom ajánlani egy ilyen irányító beszerzését, mivel tökéletes mása az eredetinek, viszont jóval olcsóbb annál.

Controlpad Manette Pro
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 3999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Élethű másolata az eredetinek, tökéletesen működik... és még olcsó is.

MADCATZ.COM

Annak, aki esetleg lemaradt az előző számban elkövetett cikkről: A boltjainkban beszerezhető összes MadCatz terméket a www.576.hu oldalon tekinthetitek meg az internetes áruházunkban. Ha pedig szeretnéd tudni, mi minden jelent meg a cégtől, akkor a www.madcatz.com oldalon is lehet nézelődni. Összességében elégedett voltam ezekkel a kontrollerekkel. Minőségben jóval többet nyújtanak, mint a legtöbb (más cégnél kiadott) „másolat"... Strapabírók (mondjuk én nem nagyon szoktam hajigálni, roncsolni az irányítókat), tökéletesen működőképesek. A RetroCon kialakítása nagyon bejött, gyönyörű a LumiCon neonkék fénye, az X/GC cuccok pedig kiköpött másai az eredetieknek. Amiket most külön nem említettem meg, azok vagy teljesen átlagosak, illetve normálisan használhatóak... Egy szó, mint száz: tudom ajánlani a most kitárgyalt termékeket is. Zárásként pedig egy kis szösszenet a múlt havi búcsúzásból: „Remélhetőleg sikerült kielégíteni információéhségeteket és most is elégedettek vagytok ezzel a két oldallal. Azonban mielőtt még hátradőlnétek az átolvasása után, lapozzatok tovább, mert továbbra is rengeteg izgalmas teszt, illetve olvasmányos írás vár rátok, ha átrágjátok magatokat a teljes magazinon. Jó szórakozást hozzá... :)"

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

PS ONE/PS2 TERMÉK – RETROCON



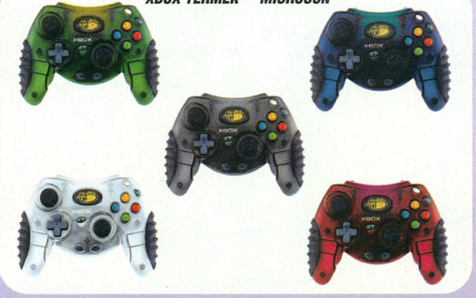
PS ONE/PS2 TERMÉK – LYNX WIRELESS



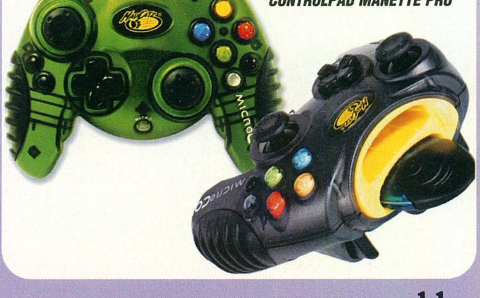


XBOX TERMÉK – CONTROL PAD PRO

XBOX TERMÉK – MICROCON



GAMECUBE TERMÉK – CONTROLPAD MANETTE PRO





ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

DRIV3R (ATARI / REFLECTIONS) (PS2, XBOX)

Martin keze messzire elér. Nagyon messzire. Így következhetett be az a pillanat lapzárta napján, hogy egy hét pecséttel őrzött lemez került a mancsomba, azzal a feladattal, hogy előzetest kell írnom róla. A normálisan, „gyári" módon nyomott lemezen a következő matrica figyelt: „*Atari*"... mellette „*Reflections*"... meg az, hogy „*Szigorúan védett termék: Driver 3 előzetes*".



A név mindent elárul. A cikk pedig rám vár. Nem ijedtem meg a nagy névtől, vagy attól a ténytől, hogy ezek várják. Hiszen ha ettől megijedek, mit csinálok majd a Halo 2 megjelenésekor, aminek tesztjét már most lefoglaltam. Lehet örülni, szomorkodni... Martin ígérete a bizonyíték: *enyém lesz a cikk.*

De visszatérve a Driver 3 feliratú lemezkére. Zárt ajtók mögött tekintettem bele abba az alkotásba, amit valóban szigorúan őriznek. A magyarországi Atari képviseleten, Martinon, rajtam kívül nem sokan láthatták eddig. Külön memóriakártyás védelmet (!!!!) mellékeltek hozzá, mert nélküle el sem indul.

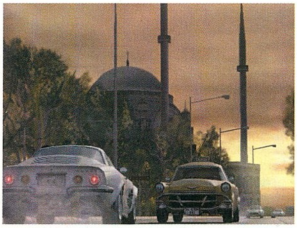


Egy igazán exkluzív előzetest olvashattok most. Nem térek ki az előzményekre, a törénetre. Azt majd a tesztben. Ez egy előzetes. Előzetes a korongról, amin a következők vannak... Elsőként megjelenik a szokásos céges önreklámozás, meg egy rövid intro. Mivel a filmet minden internettel rendelkező olvasó láthatta már, nem is foglalkoznék vele (majd a tényleges tesztben biztos lesz írva róla), legyen elég annyi, hogy a minősége pont megfelelő. Ezen változtatva már nem is lesz (gondolom). A menüben négy pont van. *Undercover, Take A Ride, Driving Games, Options.* Utóbbin belül extrák, visszajátszások, meg pár szokásos dolog. Extrákon belül egy interjú, meg egy *Transformers* játszható demo. Ezeket sajnos nem tudtam kipróbálni, mert még nem működtek. A visszajátszásoknál a korábban elkövetett akciókat nézhetjük meg. A menüpontok tehát emlékeztetnek az előző részekre. Nézzük akkor a játékot. Elsőként a *Take A Ride* lehetőségnek estem neki. *Miami*, valamint *Nice* városokat választhatjuk. Ezen belül lehet éjjel, reggel, délután, este, eső, köd, nap. Lehetnek rendőrök, vagy kiiktatjuk őket, választhatunk járgányt, ami a speedmotortól kezdve az iskolabuszon át, egészen a sportautókig, motorcsónakig lehet minden.





Első szereplésem *Miami*-ban történt. Nappal, zsaruk beállítva, motor kiválasztva, süt a nap. Hmmm... ez nagyon emlékeztet a *GTA 3*-ra. Szépen felépített város, minden bejárható területnek számít. Bár sebességérzetem nem nagyon van, ráadásul néha előttem jelenik meg pár tereptárgy, azért így is mutatós a grafika, talán kicsit szebb is, mint az utolsó két *GTA*. Látjuk a térképet, életerőnket, fegyverünket, járművünk állapotát, üldözési szintünket... avagy mennyire álltak ránk a kopók. Az utcákon emberek mászkálnak, álldogálnak. Mindenféle járművek mennek ide-oda, a bejárható terület nagy. De nézzük a hibákat, amik rögtön észrevehetők. Mert az előzetes szinte hemzseg a *bug* áradattól. Elsőként a már említett „előttünk jelennek meg a tereptárgyak" dolog. Bár ez előfordul a már kész játékoknál is, azért javítható probléma... remélem, nem marad így. Azután. Emberünk remeg, mocorog. Nem áll meg egy helyben. Mintha epilepsziás rohama lenne néha. Oldalra nem tud futni, mozgáskultúrája olyasmire emlékeztet ilyenkor, mintha egy nyuszi oldalra ugrálna, vagy mint amikor valaki oldalra sasszézik. Vagy a kettő keveredése... nna. Célozni a fegyverrel elég nehézkes. Főleg, hogy amikor az invertált nézelődést beállítom, továbbra is normálisan van a le/fel irány. *Így jártam.* Az emberek egymásnak sétálnak, lepattannak a másik járókelőről. Elütni őket nem lehetséges, kábé egy a százból alkalommal jön össze, akkor pedig a balesetet szenvedő alany bukfencezik egyet, beleépül deréktól lefelé a talajba, és úgy szalad tova. Ez az „egybe épülünk, így jó nekünk" mentalitás másokra is jellemző. A rendőr, miközben lövöm teljes elánnal, egyszerűen belehátrál a rendőrautóba, majd ott is marad. Én innentől csak fejen tudom lőni, ő meg bárhol eltalál. Szép. Felszaladok a lépcsőn egy magasvasúthoz (mondom, hogy tiszta *GTA*), oda nem követ egy zsaru sem. Viszont én sem jutok tovább, mert a túloldalon lezárt ajtó, az érkező szerelvény pedig jelenlegi formájában alkalmatlan az utazásra. Értsd úgy: ajtói nem nyílnak ki. Bár eleve furcsa, hogy egyáltalán közlekedni tud, mivel négy keréken (!!!) jön, de még azok sincsenek összekötve a vasúttal, csak úgy lógnak párhuzamosan vele a síneken :) Még egy-két jópofa adalék. Amikor falnak ütköztem, nem egyszerűen megálltam. De nem ám. Már a fal tetején is találtam magam (felugrani egyébként olyan magasságba nem lehet), ahonnan bevetődtem a mellékutcákba a kopók elől. Legjobb elrejtőzésem az volt, mikor a dokkoknál egy nagy raktárnak mentem neki. Egyből a háztetőre kerültem. Ott félig beleépültem a cserepekbe... már csak le kellett guggolnom ahhoz, hogy ne vegyenek észre üldözőim. „Túlélő cheat kódnak" nem is lenne rossz!



Ilyen, és ehhez hasonló hibákkal van tele az előzetes lemez. Amíg ezeket a sorokat írtam, utolért egy rendőrautó az üldözés közben. Én kiszálltam, majd a két fakabát is. Azóta velem szemben állnak, rám szegezve a puskát. Farkasszem. Néha emberem rándul egyet, néha a kameraman is epilepsziázik egy keveset... közben a háttérben folyamatosan dodzsemeznek egymással a járókelők (avagy lökdösődve forognak egymás körül hárman, négyen). Teljesen idilli a környezet.:)

De azért nem kell megijedni. Ez csak egy előzetes. Nem hinném, hogy a végleges verzióban ennyire komoly hibákat benne hagynának. Kizárt. Talán egy pár előttünk megjelenő tereptárgy, talán a pontatlan célzás... Másról nem tudom elképzelni. Azért profibb csapat ez annál. Összességében pedig egy remek bűnözői szimulátort fogunk majd kapni. Jó zenék, megfelelő hangok, egészen kellemes történet/történetes mód (erről direkt nem írtam, arra ott lesz a tesz).

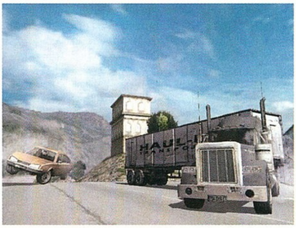


A grafikai megjelenítés már most nagyon igényes, a hibákat kijavítva pedig alázza majd a *Stuntman*t, de még a *GTA* sorozatot is rendesen megszorongatja. Bár az idő nem változik, mindig azt kapjuk, amit kiválasztunk, vagy ami az adott küldetéshez van rendelve, még így is jó móka lesz a *Driver* harmadik része. Mostani állapotában valóban nem játékos kezébe való, de ha az említett problémák eltűnnek, szerintem kilenc körüli értékelést lazán megér. Csak dolgozzanak rajta. És akkor méltó lesz a hírnévhez. A városok nagyok, szabadon garázdálkodhatunk, a vízben nem halunk meg... akár úszhatunk is, rengeteg a jármű, ráadásul változatosak is (van kamion... most fedeztem fel... le is gyalultam gyorsan pár kisebb lámpaoszlopot – a nagyobbakat nem lehet – hehehe).



Hát ezeket tapasztaltam. Olybá tűnik, ez is nagy sikereket elérő *Driver* rész lesz, a mostani követelményeknek megfelelő kivitelben. Szinte minden olyan, mint régen, csak sokkal igényesebben. De a *bug* hegyek eltüntetése még sok munkát igényel. Remélem, megoldják őket. Az előzetes áttekintése megtörtént. Zárt ajtók mögött. A lemez sajnos holnap megy is vissza kiindulási pontjára... nem maradhat nálunk. Szigorú utasítások, ráadásul nem is tudhatott róla rajtunk kívül senki. De legalább írhattunk erről a nagyon várt programról. Köszönet érte az *Atari*nak. Azt hiszem, meg fogja érni a várakozást. De ez véglegesen majd csak a bolti verzió tesztelésénél fog kiderülni. Várjuk szeretettel!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MOBILTELEFON ÉS JÁTÉKTESZTEK
NOKIA 3660, NOKIA 6220

NOKIA 3660

A Nokia 3660 nem új telefon; korábbi változata, a 3650 már jó ideje a piacon van, a Nokia erős egy éve nagyon komolyan reklámozta kis hazánkban is – elsősorban a multimédiás képességekre helyezve a hangsúlyt. Akkor némileg megosztotta a mobil-populáció újdonságokra fogékony rétegét: a telefon szolgáltatásait és minőségét senki nem vonta kétségbe, a használhatóságát azonban igen – a sajátos, „körben helyezkednek el a gombok" megoldás miatt sokan idegenkedetek tőle (szerintem teljesen rendben volt). A 3660 itt változtat: ugrott az eredeti gombkiosztás, az „alternatív modell" teljesen hagyományos billentyűzetet kapott.

A 3660 még így sem lesz mindenki kedvence: a méretei ugyanis nem változtak. A maga 13 centis hosszúságával és majd 6 centis szélességével valószínűleg túlságosan nagynak és ormótlannak tűnik majd az apró telefonok rajongóinak – ez van, ez az ára a 3660 **nagy** és **gyönyörű** kijelzőjének. 176x208 pixel – azaz teljesen megegyezik pl. az N-Gage képernyőjének nagyságával – és ráadásul 65 ezer színt képes megjeleníteni. Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én abszolút bele vagyok zúgva ezekbe a nagy kijelzőkbe. Itt minden elfér, a menük jól néznek ki, az ikonok között könnyű navigálni, nem kell két percig nyomkodni a léptetés gombot, ha be akarsz állítani egy ébresztést, minden ott van egy „kattintásnyira".

Multimédiás képességek. A 3660 korrekt digitális kamerát tartalmaz, minden különösebb extra nélkül – itt látszik meg rajta, hogy nem új modell. Manapság már digitális zoom (jobb esetben vaku) jár egy-egy komolyabb készülék mellé, itt ilyen (természetesen) nincs. Stiletto pajtással épp a múltkor vitatkoztunk el arról, hogy mennyire fontos a fényképezőgép a telefonokban. Szerinte nagyon, és igenis nyújtson teljes szolgáltatást egy mobilos kamera is. *Szerintem* kevésbé: a 3660 kamerája 640*480-ban fényképez, videót rögzít (3GP formátumban), ergo tud mindent, amit én egy telefontól elvárok. Nem ezzel fogom kiélni a fotóművészi ambícióimat, az biztos, de arra, hogy a Temze partján lekapjam maga az asszonnyal, és utána MMS-sel elküldjem a cimboráknak, kitűnően alkalmas. Aki teljes funkcionalitást és kompromisszummentes minőséget akar, vegyen magához úgy háromszázezer jó magyar forintot, és térjen be egy jobb fotó-szaküzletbe – remek digitális kamerákat lehet kapni ennyi pénzért. Még egy kis multimédia: a 3660 nem csak rögzíti a videót, hanem le is játssza, a beépített RealOne Player az alap realvideon kívül az Mpeg-4 formátummal is megbirkózik.

A 3660 ezen kívül nyújt mindent, amit egy jófajta mobiltól csak elvárhatunk: vaskos, három és fél megás beépített memóriát; SMTP, POP3, IMAP4 elektronikus levelezést, Bluetooth támogatást, plusz egy XHTML böngészőt a neten való barangoláshoz. Az új billentyűzetkiosztás a konzervatívabb beállítottságúaknak is el fogja nyerni a tetszését, a négyirányú navigációs gombbal pedig remekül lehet pl. focizni vagy akciójátékokat nyomni. Az aksi egy feltöltéssel (másfél óra alatt fel lehet küldeni maximumra) 150-200 óra készenléti időt biztosít, beszélni pedig erős négy órát tudunk vele.

Kinek ajánlható a Nokia 3660? Mindenkinek, aki nem ragaszkodik hozzá, hogy a telefonját a szivarzsebében hordozza. A 3660 méretes, de csinos kialakítású, és legfőképpen okos telefon. Egy sötét Boss zakóhoz nem megy, oda komolyabb eszköz illik (lásd a következő versenyzőnket). „Fiatal felnőtteknek" szánták inkább, akik értékelni tudják, ha egy mobil szépen, kényelmesen a popsijuk alá tol mindent, amit csak elvárnak tőle.



NOKIA 6220

A Nokia 6220 *elegáns* telefon. Kissé szögletes dizájn, sima, fémes felszín, egymáshoz szorosan simuló gombok – konzervatív megközelítés. „Komoly ember komoly telefonja vagyok!" – sugallja a készülék, és mi elhisszük neki. Fentebb a Boss zakó és sajátos kialakítású, piros (alternatívan: kék) színben pompázó 3660 inkompatibilitását hirdettük – a 6220 viszont tökéletes simul bele egy sötét öltöny (vagy kosztüm) és egy elegáns iroda hűvösen elegáns összképébe.

Méreteit tekintve a 6220 középkategóriás jószág: alig tíz centi hosszú, és négy centi széles, belső- és nadrágzsebben egyaránt kényelmesen hordozható fajta, ráadásul elég könnyű is (akumlátorral együtt 92 gramm). A billentyűzet kialakítása inkább a gyors és könnyű telefonálást és SMS-ezést szolgálja, mint a játékot. A gombok szorosan egymás mellett helyezkednek el (olyan, mintha „szétdarabolták" és némileg belyítették volna az összefüggő felszínt), így a játék hevében könnyű félrenyúlni, de ezt a telefont NEM játékra tervezték. Ez kérem biznisz-mobil, olyan szolgáltatásokkal, melyek leginkább a napi üzleti ügyeiket minél probléma mentesebben intézni kívánóknak jönnek jól. Az előre installált alkalmazások (World Clock, Converter, Portfolio Manager) is ebbe az irányba mutatnak, és a gyakran utazó, valuták árfolyamaira kíváncsi, a teendőit szigorú rendben raktározó bizniszmen igényeit próbálják kiszolgálni. Valószínűleg hasonló okból került beépítésre az EDGE (nagysebességű) adatátviteli forma is – akinek lassú a normál GPRS, ezt fogja használni.

A Nokia 6220 rendelkezik kamerával is, de ez a funkció több szempontból is háttérbe szorul. Először is a kijelző mérete / színmélysége (128x128-as, 4096 színt megjeleníteni képes display) nem igazán alkalmas a fotók tisztességes minőségű megjelenítésére, és kamera sem a legprofibb fajta (maximális felbontás: 352x218) – igaz, ez legalább egy időzítő funkcióval (tíz másodperces késleltetés) el van látva, ami különösen akkor ideális, ha önmagunkról akarunk pucér fotókat készíteni... :-)

Ha már a multimédiás képességeknél tartunk: a 6220 képes rövid hangfelvétel rögzítésére is, ami megint csak a „komoly" felhasználók igényeit keresi. Teljes értékű diktafonként persze nem lehet használni (ahhoz túl kicsi a memóriája) de arra kitűnően alkalmas, hogy rövid, fél-egy perces emlékeztetőket hagyjunk magunknak a telefonon, vagy rögzítsük vele egy fontos megbeszélés néhány kulcsmondatát. Mind a képekhez, mind a hangokhoz tartozik egyébként egy könnyen kezelhető szerkesztő is. Ha NAGYON akarjuk, videózni is tudunk (a videók saját, H.263 formátumban rögzülnek) – a képernyő alacsony felbontása és kis színmélysége miatt ez is inkább bonusz funkció, mint hatékonyan használható lehetőség.

A Nokia 6220 nem a magamfajta ember telefonja, de ettől még nem rossz készülék (sőt!). Én a lazább, bohókásabb, nagyképernyős modelleket kedvelem, a 6220 nekem túl rideg, túl konzervatív. A nálunk járt tesztpéldány ráadásul fekete volt, ami még jobban kihangsúlyozta a telefon komoly státuszát. (Szerencsére nem erre korlátozódik a színválaszték, az ezüst alapú, a szélén fekete csíkokkal futtatott modell például jóval barátságosabb, de kapható egy szürkés-zöldes változat is).

Ha holnap nyakamba szalad a lottófőnyeremény (itt lenne az ideje!) és megalapítom életem első mamutvállalatát, BIZTOS, hogy egy 6220-t is fogok venni, mert elegáns kis dög, jól fog mutatni a svájci órám csillogó fémszíja mellett (kezem meg a bilibe lóg... :-). Addig marad a 3660, mint következőnek megcélzott modell – a 6220-t meghagyom a nálam komolyabb és felelősségteljesebb foglalkozást űzőknek.

Liquid



SnowBoardXT

A SnowBoardXT – mint neve is mutatja – hódeszkás játék. SSX3-ra persze nem kell számítani, a mobiljátékok jelenlegi verziójának grafikai korlátjaihoz képest elég tisztességesen össze van rakva a cucc, az általunk irányított karakter (a piros ruhás hódeszkás gyerkőc) aranyosan hajladozik a snowboardon, még az alapvető fizikai hatások modellezésére (nem lehet irreálisan gyorsan megfordulni a deszkával, ha elindul egy irányba, „meg kell fognunk" mielőtt új pályára állítanánk) is odafigyeltek. A lényeg a sebesség megfelelő megválasztásán van: időkorlátok közé vagyunk szorítva – ez állandó gyorsításra sarkal minket, ami azonban magával hozza azt is, hogy a deszka rakoncátlanabbá, nehezebben irányíthatóvá válik – magyarán szólva meg kell találnunk a megfelelő arányt a sebesség és az irányíthatóság között. Ennek megfelelően a SnowboardXT kevésbé nevezhető hagyományos sportjátéknak – itt SOKKAL inkább a reflexeinkre lesz szükség. Mivel bajnokság nincs, a SnowBoardXT tipikus „ki éri el nagyobb pontszámot" játék, gyors, párperces szórakozás – és a célplatformot figyelembe véve ez teljesen rendben is van így.



Space Warrior

„A 3167-es számú űrharcos digitális parancsot kap az űrfelderítő egységtől. Feladata egy titkos küldetés végrehajtása a Holdon – egyedül." – mondja a játék (magyarul kommunikáló!) introja. A Space Warrior a jó felütés után egész jól folytatódik: felülnézetből játszódó akció-kalandot kapunk – talán a klasszikus NES-es Zeldákhoz lehetne leginkább hasonlítani, csak itt a bumeráng helyett lézerfegyvert forgatunk. A hangsúly a felfedezésen és az akción van: előbbi a helyes, a továbbjutáshoz szükséges út megtalálását, utóbbi pedig a ránk támadó szörny komák szitává lyuggatását jelenti. A Space Warrior zónákra bontott játék, ami számolja a lőszert (egészen pontosan a lézer-energiát) és az életerőnket is – mindkettőből lehet szerezni utánpótlást egyébként. A zónák azért szükségesek, mert így tudunk „menteni", ezek megnyitásával jutunk előre a történetben. A Spece Warrior a szokásos „nyomulok vele gyorsan öt percet" mobilos játékoknál többet akar nyújtani – és majdnem sikerül is neki. A legfőbb problémája az, hogy a háttértörténet roppant bugyuta: a mai mobilos játéktechnológia valahol a késői NES / korai SNES korszakot idézi – és a fejlettebb grafikai megvalósítás mellé lassan illene fejlett(ebb) történetmesélést és játékdizájnt is társítani. Futurisztikus Zelda-utánérzés helyett miért ne kaphatnánk egy EREDETI, futurisztikus akció-RPG-t, mindenféle zavaró mellékíz nélkül?



Racing Rescue

A Racing Rescue – címével ellentétben – nem autóversenyzős, hanem „mentős" játék, méghozzá a szó legszorosabb értelmében. Egy szép nagy kiterjedésű metropoliszban kell bajbajutott embereket kimentenünk, és korházba szállítanunk – méghozzá meghatározott idő alatt. Ez kezdetben, az első pályán még egyszerű, mert olyankor még szabad az úthálózat, arra, és olyan gyorsan haladunk a mentőautónkkal, amerre és amilyen sebességgel csak akarunk. Később már komoly akadályok nehezítik a dolgunkat: a város egy részét (így az utakat is) elárasztja a víz, így kerülőutakat és alternatív útvonalakat kell keresnünk. A tájékozódásban az 5-ös gombbal előhívható radar segít minket: ez pontosan mutatja a mi pozíciónkat (piros pont) és a kimentendő áldozatokat (zöld pontok). A térkép szerencsére az úthálózatot is megmutatja, ezzel könnyítve meg a gyors navigálást. Egy missziónak akkor van vége, ha minden áldozatot szerencsésen felvettünk a kocsiba és (szigorúan az időhatáron belül) leszállítunk a kórházba. A Racing Rescue jópofa kis játék, ha a játékmenetét nagyon hasonlítgatni kéne valamihez, akkor a SimCoptert lehetne felhozni példának – ez ugyanaz, csak helikopter helyett menőautóval, és felülnézetből, kétdimenzióban. Hangulatában viszont leginkább a nyolcvanas évek elejének / közepének nyolcbites kínálatát idézi a RR – nem tudom, hogy miért, de nekem elsőre a jó öreg Catastrophes (Mirrorsoft, 1984) ugrott be róla – pedig a játékmenetének SEMMI köze nincs hozzá, a hangulata viszont szerintem teljesen olyan. (Vagy öregkoromra kezdek megbolondulni... :-)



Soccer Unlimited

A Soccer Unlimited az erre a hónapra rendelt mobilos játékkínálat legjobb darabja. Ez kérem egy Sensible Soccer klón – és ezzel most le is zárhatnám a bemutatót a SS (a játék, nem az erőszakszervezet) rajongóinak valószínűleg ennyi már elég is. A többieknek: vertikálisan scrollozó, felülnézeti fociról van szó, ahol apró, de nagyon aranyosan animált emberkék kergetik a bőrlasztit. Passzolni/a labdához legközelebbi játékost kiválasztani a nullával tudunk, rúgni/szerelni pedig az ötössel. Az irányítás egyszerű, de nagyszerű, ráadásul rögtön kétféle beállítás közül választhatunk. Az első verzióban egyszer kell megnyomnunk az iránygombok valamelyikét, és a játékos addig fut abba az irányba, amíg egy újabb iránygomb lenyomásával meg nem állítjuk, vagy egy másik irányba nem tereljük őkelmét. A másik változat a hagyományos „ameddig nyomod az egyik iránygombot addig és arra szalad a játékos" megoldás – mivel a zsebkonzolokon én ehhez vagyok hozzászokva, ezt preferáltam.

Játékmóduszokban nincs hiány: játszhatunk barátságos mérkőzést, indulhatunk a a fejlesztőcsapatról elnevezett Macrospace kupán, vagy akár gyakorolhatunk is. Licencelt csapatok és nevek itt nincsenek, nemzeti tizenegyek közül válogathatunk (van vagy két tucat – magyar persze itt sincs, a FIFA-k után a mobilos focis küzdelmekből is kicsúsztunk) – aki ilyesmire vágyik, az vegye elő a FIFA 2004-et N-Gage-en.

A grafika jeles, régi jó Amigás feelingje van – ami pedig igen nagy szó egy mobilos anyagtól. A Soccer Unlimitedet csak ajánlani tudom, rendkívül jól eltalált focis játék, melynek minden komponense (a grafikától a könnyen elsajátítható irányításig) a helyén van.

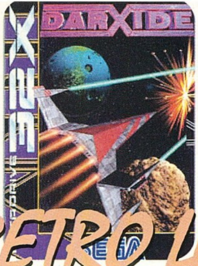


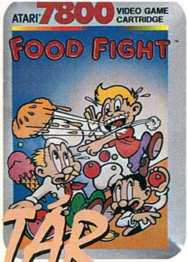
Ancient Empire

Az Ancient Empire egy, a mobilos játékkínálattól (mifelénk) idegen stílust képvisel: taktikai szerepjáték. A háttérsztori a szokásos kliséket követi: gonosz király elűzi a jóságos királyt, mindenki haragszik mindenkire, szerencsére a jó király gárdája nem fut meg, hanem keményen visszacsap a gonoszoknak. Innentől fogva minden a Final Fantasy Tactics-ben vagy az Ogre Battle-ben megszokott módon történik – körönként léptethetjük az egységeinket, többféle unit többféle támadással rendelkezik – egyszóval stratégiai retro-bomba, csak most az éppen kurrens zsebkonzol helyett a mobilunkon. A vizuális megjelenítés minősége jó, a tereptárgyak és a karakterek (a stílus és a hardver korlátjaihoz képest) jól kidolgozottak, talán csak az ebben a zsánerben versenyző handheld játékokra jellemző remek zene hiányzik. A játékmenettel megint csak az a problémám, mint a korábban tárgyalt Space Warrior esetében: túl egyszerű. Nem vártam tőle a Disgaea izgalmasan komplex harcrendszerét és történeti mélységeit, de amit ad, az viszonylag kevés. Rendben van, hogy egy népszerű, de ezen a platformon mellőzött stílust képvisel, rendben van, hogy a platform lehetőségei korlátozottak – de az már nincs rendben, hogy csak a zsánertől elvárható minimum szolgáltatásokat kapjuk. A mobilos játékok szépen lassan kezdik kinőni magukat (tessék csak megnézni Japánt, ahol ISZONYATOSAN keményen fejlődik a platform, lassan minden nagyobb fejlesztő / kiadó saját mobil-szekciót hoz létre), itt lenne az ideje, hogy a fejlesztő urak mifelénk (értsd: a nyugati féltekén) is kitermeljék magukból az első klasszikusokat. Az Ancient Empire az első lépés – az út még hosszú, meggyőződésem, hogy fogunk itt mi még látni ennél bonyolultabb, a handheld kínálatnak komoly(abb) konkurenciát támasztó próbálkozásokat is.

Liquid











RETRO LELTÁR

Új rovatunk olyan játékok nyomába ered, melyekhez így vagy úgy, de gyengéd szálak fűznek bennünket. Méltánytalanul elfelejtett gyöngyszemek, ritka rendszerek még ritkább csodajátékai, ismert legendák ismeretlen, ám definitív változatai, bizarr hülyeségek, fura koncepciók és mesés ötletek – tömören teret kap itt minden, amivel „játszanod kellett volna, de valószínűleg még csak nem is hallottál róla".

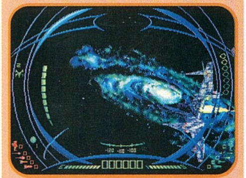
DARXIDE

Mega Drive 32X, 1996

SEGA / Frontier Developments

A Darxide fejlesztése még 1995-ben kezdődött, Dark Side cím alatt, a SEGA Neptune kódnevű konzoljára (végső címét jogi problémák miatt kapta – lásd az Incentive Dark Side című játékát). Mivel ez a Mega Drive-ot és 32X kiegészítőt összeolvasztó konzol a Saturnnak köszönhetően soha nem került piacra, a játék a rá következő évben, mint bolygónk utolsó 32X játéka jelent meg – korlátozott példányszámban, kizárólag Európában.

Egy egyszerű, de nagyszerű 3D Asteroids-klónról van szó, melyben a játékos, mint a Csillagflotta magányos pilótája száll szembe a stratégiailag fontos bányász-szektort elözönlő idegen invázióval. A galaxisban egyedül itt található az a ritka kristály, ami a flotta hajóit



hajtja (ja, fűszer), így nem csoda, ha a gonosz idegenek erre a zónára összpontosítanak. A támadás hullámról hullámra érkezik, de a játék nem végtelen – van főellenség és van végső csata hatalmas idegen anyahajó ellen. A harc hevében nem árt figyelnünk a bajba jutott békés bányászokra is – egy csipetnyi Defender, éppen a kellő mennyiségben.

Hogy mitől olyan szenzációs ez a játék? A Darxide David Braben (Elite) és Peter Irvin (Exile) gyermeke, két designer-legenda találkozása egy bizarr, földöntúli platformon. A Doom és a Metal Head mellett az egyedüli 32X játék, ami textúrázott poligonokkal dolgozik, s teszi mindezt olyan sebesség és szabadság mellett, hogy bátran hasonlítható egy első generációs Saturn vagy PS já-



tékhoz. Fantasztikus. A szakma és a gyűjtők nemes egyszerűséggel „minden idők legjobb 32X játékának" kiáltották ki, így nem csoda, ha 2003 elején a Frontier elkészítette a felújított Darxide EMP címmel, immáron Pocket PC-re, majd mobiltelefonokra. Az EMP jelenleg a köztudat „legjobb PDA-játék" címét birtokolja – talán nem is véletlenül.

FOOD FIGHT

Atari 7800 ProSystem, 1984

Atari / GenComp

1981-ben kilenc amerikai egyetemi hallgató sikerrel tört borsot az akkor mindenható Atari orra alá. A Kevin Curran és Doug Macrae vezette kis csapat gondolt egyet, és módosítani kezdte a cég játéktermi alaplapjait: első munkájuk egy Missile Command hack volt, a Super Missile Attack. A hardver-módosítást durván 300 dollárért kínálták, ami rendkívül kedvező ár volt – az eredeti játékot birtokló játékterem-tulajdonosok csak kicserélték az alaplapot, és máris egy vadonatúj játékkal fogadhatták a közönséget. Ez természetesen nagyon nem tetszett az Atarinak – rögvest szúrós tekintetű öltönyös urakat küldtek a srácok nyakára. Végül sikerült a bíróságon kívül megegyezniük: a fiúkat a szó legszorosabb



értelmében kivásárolták a bizniszből. Két éven át havi 50 000 dollárt kaptak a semmiért (a papírokban az állt: játékfejlesztésre) – cserébe csak annyit kellett tenniük, hogy nem módosítanak tovább.

A GenComp – mert így hívták Curran és Macrae cégét – azonban nem henyélt. Kilencven nappal később felhívták az Atarit, hogy elkészültek első játékukkal. Ez volt a Food Fight.

A játék hőse Charley Chuck, akiről annyit kell tudnunk, hogy imádja a fagyit. Célunk minden képernyőn bekapni a hideg finomságot – ebben azonban egy sereg gonosz szakács próbál majd megakadályozni. A játéktéren elszórva különféle ételek hevernek, ezeket felkapva már meg tudjuk dobálni a szakácsokat. Azok azonban pályáról pályára többen lesznek (Smith ügynök-



szindróma), ráadásul ők is a képünkbe tudnak hajítani egy-egy tál spenótot, vagy tortát. Igen, Robotron: 2084 a konyhában. Egyszerű, de zseniális – a legjobb változat 7800 ProSystemre készült.

Az Atari imádta a játékot. Szerződést írtak, és a GenComp 1982 és 84 között 72 játékot rakott le az asztalukra – köztük az Atari történetének legsikeresebb kazettáit.

L'AIGLE DE GUERRE

Game Boy Advance, 2002

Nintendo / Genki

A „Háború sasa" egy valós idejű stratégiai játék, ami leginkább a Command & Conquerhez hasonlítható. Első ízben 2001-ben került piacra, Japánban. Érdekessége, hogy ezen kívül kizárólag Franciaországban, francia nyelven jelent meg. Az apropó egyértelmű: a háború zord tekintetű sasmadara esetünkben nem más, mint minden hadvezérek hadvezére, maga Napóleon Bonaparte.

A legfontosabb különbség a Napoleon (ez a japán verzió címe) és a Westwood említett klasszikusa között az, hogy itt nem egy kurzor segítségével jelölünk ki, majd bökdösődünk, hanem egy paci nyergében nyargalunk oda az irányítani kívánt egységhez, és így adjuk ki a parancsot. Ennek köszönhetően parancsnokunk, azaz mi magunk szintén sebez-



hetőek vagyunk – a játék valójában akkor ér csúf véget, ha elesünk a harc mezején. Történelmi hűség nincs – bár a gyakorló pálya 1789-ben indul, és a továbbiakban az apró termetű hadúr karrierjének fontosabb állomásaira látogatunk (már ami az átvezető animációkat illeti). Minden pályán két erődítmény található, az egyik értelemszerűen a miénk, a másik az ellenfélé. Új egységeket az erődünkben gyárthatunk, a cél pedig nemes egyszerűséggel elfoglalni az ellenség várát – minimálisan négy egységünknek kell bevennie azt a győzelemhez. A gyalogos katonák olcsók és nagy mennyiségben előállíthatók, a lovasság gyors de drágább, a tüzérek pedig keményen oda tudnak pörkölni, de könnyű prédái a gyorsan mozgó ellenségnek.



A játék ugyanolyan jól oktat, mint az Advance Wars, és ugyanolyan hosszú távú szórakozást biztosít (lassú tűzön negyed év kipörgetni). Ellenben nem olyan briliáns. Egyszerű RTS, aranyos grafikával. Ami azonban a legfontosabb: a francia változathoz az interneten angol fordítást is tudunk keríteni. A link kábeles csatamód adott – szóljon az a Marseillaise!

COCA COLA KID

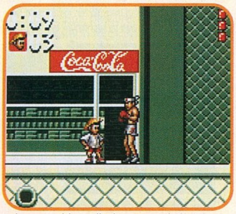
Game Gear, 1994

SEGA

Kristály Xbox, elefántcsont PS2, törzsi GBA... a korlátozott példányszámban kiadott, sajátos borítású konzolok velünk vannak, mióta világ a világ. Már a Magnavox Odyssey-nek is létezett spéci, korlátozott kiadása – az idők során pedig csaknem minden gyártó eleresztett egy-egy limitált szériát, már csak a móka kedvéért.

Ilyen a SEGA Coca-Cola Game Gear csomagja is. Japánban egyébként sem volt ritka a speciális GG: volt ott hófehér kiadása a TV-tunerrel összecsomagolva, piros Magic Knight Rayearth GG, meg egy vadóc Virtua Fighter kiadás, a Kids Gear. A tűzpiros, Coca-Cola logóval díszített kis zsebkonzol mellé azonban saját játék is dukált, tűzpiros kazettán: ez a Coca Cola Kid.

Mivel a csomag kizárólag ott és akkor jelent meg, hazánk hátrányos helyzetből induló fia



a legnagyobb eséllyel ma az atlantai Coca-Cola Múzeumban vethet rá sóvárgó pillantást – a Coke Gear legfőbb jellemzője ugyanis, hogy ritka. Ritka, mert nem csupán a videojáték-őrültek, de a Coca-ereklyék szorgos gyűjtői is meglehetősen erőszakosan vadásznak utána.

Maga a játék egy tisztességesen összerakott, de különösebben nem érdekes 2D platformjáték, ami leginkább a klasszikus Sonicot idézi. Feladatunk végigrohanni a három pályára bontott, főellenség elleni csatával végződő világokon. Gyűrűk nincsenek – automatában életre vagy energiára váltható érmék vannak, meg Coca-Cola, minden létező kiszerelésben (dobozos, üveges), mellyel életerőnket állíthatjuk vissza. Érdekes adalék a Shinobiból ismert



falon ugrálva felkúszás mellékelése, hősünk pedig rövid szakaszok erejéig gördeszkára is pattanhat.

A kólás kölyök kicsit később hagyományos kiadást is megért, immáron fekete kazettán, de még mindig a szigetország határain belül. Értéke természetesen csupán töredéke annak, amit a gyűjtőtől ma egy pirosért kérnek.









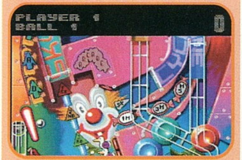
PINBALL FANTASIES

Atari Jaguar, 1995

21st Century Entertainment / Spidersoft

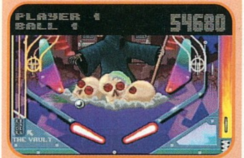
A jó öreg Amiga flipper-szentháromsága a Pinball Dreams-Fantasies-Illusions trió volt. A gyönyörűen megrajzolt, remekül kitalált pályák és fantasztikus zenék kivétel nélkül varázsoltak el fiatalt és aggastyánt – igazi sikersztori volt, a kiadó a bevételeken felbuzdulva sokáig nem is bírta leállítani a futószalagot (aztán pedig már késő volt). Kevés dolog lehet tehát izgalmasabb, mint egy 16.8 millió színnel, CD minőségű hanggal felszerelt Fantasies átirat egy ultra-finom képernyőgörgetésre is remekül alkalmas 64-bites szupermasinán...

Hát nem. Az eredeti játék négy felejthetetlen pályája (Billion $ Game Show, Speed Devils, Partyland, Stones & Bones) adott, ezzel azonban mindennemű



hasonlóságnak vége. A PF indítás után azonnal sokkol: a Jag valóban truecolor palettával tálal, azonban a színezés kissé furcsa módon történt. Képzeljük el, hogy aprólékos munkával, kézzel pixelezett és élsimított grafikát valaki betölti egy rajzolóprogramba, átdobja más színmélységre, aztán ráenged kétharom elmosás filtert az egészre. Esetünkben pontosan ez történt – az eredmény pedig egy kimosott, elképesztően randa játék.

Ami magát a játékmenetet illeti, először azt hittem, az idő vasfoga rágta széjjel az élményt. A Jag PF a gyengécske SNES átiratra építkezik, mellőzve az Amiga klasszikus flippermotorjának kecsességét és diszkrét báját. A Digital Illusions Pinball-játékai ugyan soha nem szerepeltettek akkurátus fizikát, vagy va-



lósághű golyókezelést, mégis valahogy sokkal játszhatóbbak voltak, mint ez a fércelmény. Régi iskola ide, vagy oda – a játék nem tudott elkapni magának. Aztán előkapartam a CD32 változatot, és megnyugodtam. A játék ugyanolyan jól játszható, ugyanolyan szórakoztató és ugyanolyan gyönyörű, mint valaha – csak 256 szín néha több, mint 16.8 millió. Sőt, 32 is.

SNATCHER

SEGA CD, 1994

Konami

Készíts egy zseniális játékot, és az emberek azonosítanak majd vele. Te leszel Will „Sim City" Wright, vagy Peter „Populous" Molyneux. Pedig ahogyan Sid „Civilization" Meier se csupán ezzel aratott (lásd Pirates!), úgy Hideo Kojima munkássága sem kizárólag Metal Gear Solid. A szelíd sztárdesigner 1986-ban debütált, Yumetairiku Adventure c. MSX játékával. Rá egy évre összekalapálta a kizárólag a Solid kapcsán el nem feledett első Metal Geart, majd 1988-ban elkészítette azt a játékot, ami sokak szerint jobb, mint bármi, amit azóta az asztalra rakott. Ezt.

A snatcher bioroidok hasonlóak a Szárnyas fejvadász replikánsaihoz – kívülről emberek, belülről terminátorok. Hősünk, Gillian Seed egy junker – egy gépesített jövő különleges rendőri alakulatának tagja, snatcher-vadász. Emlékezetkiesésben szenved, ám hamarosan



mindenre fényt derít. A helyszín Neo Kobe, az időpont 2042. Bizarr gyilkosságok, fura segítőtársak, konspiráló hidegháborús oroszok, egy Lucifer Alpha nevű halálos vírus, riválís fejvadászok... egy Metal Gear nevű PDA-droid. Nem hogy egy negyed oldal, de négy oldal is kevés lenne a bő kifejtésre.

Hogy milyen? Tegyük magunk elé a Metal Gear Solidot, és távolítsuk el belőle a lopakodást és a karakter fizikai megjelenítését. Kapunk egy történetet. Szorozzuk fel cirka tízzel, sózzuk meg erőszakkal és erotikával, majd helyezzük egy nyers, durva cyberpunk világba. Egy kalandjátékot, egy digitális mangát kapunk, 18 éven felülieknek matricával – de nem akármilyen mangát. Kojimangát.



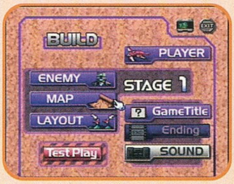
A SEGA CD változat az egyedüli létező angol nyelvű. A számítógépeseknek nincsen szinkron, a konzolosok pedig a PC-Engine CD változat kivételével cenzúrázottak. A SEGA CD a 112 színre optimalizált paletta ellenére jó alternatíva: ebből csak a meztelenséget vágták ki. Kötelező darab.

DEZAEMON 3-D

Nintendo 64, 1998

Athena

A Dezaemon nem játék – a Dezaemon játszótér. Olyan, mint a szerepjáték-készítő RPG Maker, vagy a verekedős játékok előállítására kifejlesztett M.U.G.E.N. – a Dezaemon egy nagy csokor egyszerű segédeszköz, amivel elkészíthetjük álmaink shoot'em up játékát. Tervezzük meg a történetet, állítsuk fel a szabályokat, a profán 3D grafikus szerkesztővel készítsük el a grafikát – háttereket, ellenfeleket, saját hajóinkat, a lövedékeket és robbanásokat, – pepecseljünk a pályákkal, támadási mintákkal, kamerával, a Rumble Pak rezgésének erősségével. A beépített négy csatornás, négy oktávos zeneszerkesztővel komponáljuk meg az ízlésvilágunkat hűen tükröző aláfestő zenét. Programoznunk egyetlen sor erejéig sem kell – mindent úgy szerkesztünk. A menük java angol, a



fennmaradó százalék pedig próba-szerencse alapon könnyedén felderíthető. Oktató mód van, és nem kell mindent magunknak előállítanunk: több, mint félezer előre gyártott elem – textúra, poligon-modell, háttér, hangszer és hangsáv – várja a beépítést.

Míg a kreativitásnak nincsen határ szabva, az elkészült termék publicitásának bizony van: a Dezaemon sajnos kénytelen beérni önnön cartridge-ának EEPROM háttértárával. „Minden idők legjobb shoot-terét" tehát legfeljebb a nappalinkban tehetjük közszemlére – vagy magunkkal hordva a kazettát.

A Dezaemon sorozat még Famicomon (NES) indult, 1991-ben – a 3-D a sorrendben ötödik darab, az egyetlen 3D, és egyben az utolsó mohikán. Az Athena ugyan



a rá következő évben bejelentette, hogy dolgozik a játék 64DD kiegészítőre érkező folytatásán, ám ahogy bukott a periféria, úgy buktak a projektek – a Dezaemon DD sok más, roppant ígéretes társával egyetemben (Mother 3, Super Mario 64 II, vagy éppen a Fujitsu Teo projektje) örökre az enyészeté lett. Egyszer talán újra visszatér.

HITLER NO FUKKATSU – TOP SECRET

Famicom, 1988

Capcom

Az előző hónapban óvatosan körülszimatoltuk a Bionic Commando GBC folytatását – most pedig egy olyan játék vesejébe pillantunk, ami közelebb van ehhez a klasszikushoz, mint azt első (vagy második, vagy akárhányadik) pillantásra gondolnánk.

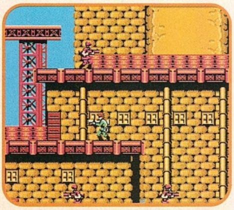
Naziware. A fogalom a kilencvenes évek elején született, Németországban – azokat a programokat jelölték ezzel a névvel, melyeket az egykori Harmadik Birodalom területén élő lelkes (és jobbára kopasz) fiatalok ácsoltak össze, feleleveníitendő a nemzetszocializmus egykori vélt dicsőségét. A naziware C64-en élte virágkorát, és a legtöbb ilyen játék eljátszott azzal a gondolattal, hogy a führer él, és jó egészségnek örvend. Sőt, egyszer akár vissza is térhet...

Nos, „Hitler szigorúan titkos újraélesztése" (a cím, szabados fordításban) NEM naziware.



Egy egyszerű (?) Capcom játék, amiben a hős egy neonáci hadsereget leckéztet meg, akik titkon feltámasztották szeretett vezérüket, és a világ lerohanását tervezgették. A játék színültig van svasztikával, az ellenség egyenruhái egy az egyben a második világháborús német divatot követik (azokat mellesleg Hugo Boss tervezte és szállította le), és a főellenség bizony maga Adolf Hitler. Emberünk lő, taposóaknákat kerülget, és bionikus (!) karjával képes megkapaszkodni a platformokban, valamint átlendülni azok között. Egy remek, pokolian jól játszható kis akciójáték ez.

A dolog igazi érdekessége, hogy a Hitler no Fukkatsu nem csak Japánban jelent meg. Megjelent MINDENHOL és majd' mindenen – mi



több, hatalmas siker lett. A játékban található horogkereszteket ugyan gondosan eltávolították, a szereplőket átnevezték, a történetet átformálták. Vágtak, nyestek, cenzúráztak – végül egy teljesen új, teljesen más játék született. Nyugaton a Bionic Commando címet kapta, és csendben legendává vált.

Reiker

















SAKURA

Most, hogy egy hónapos otthonlét után visszatértem az kies Tokióba, végre pótolhatom egy éves mulasztásomat. Bizony, tavaly ilyenkor, mikor először kijöttem, elmulasztottam megörökíteni a város legszebb arcát, amit csak és kizárólag április legelején, alig egy hétig mutat meg lakóinak, valamint a különösen szerencsés időben idelátogatóknak. Ez pedig nem más, mint a Sakura (szakura), azaz a cseresznyefa-virágzás ideje, amikor az egész város olyan rózsaszínbe borul, ami Hello Kitty legfanatikusabb rajongóinak ruhatárát is lepipálja. Gondolom sokan látták közületek *Az Utolsó Szamuráj* című filmet, ami hollywoodi produkcióhoz képest igen autentikusan és szórakoztatóan mutatja be a Meiji-korabeli Japánt. Ebben hangzik el a kőkemény szamuráj vezér, Katsumoto szájából, miszerint egy ember életcélja lehet a tökéletes cseresznyefavirág meg-













találása. Nos, a japán harcosok rajongása a rózsaszínű virágokért nem kifejezetten homoerotikus hajlamaikat mutatja (bár, aki látta a Tabu című szamuráj filmet az isteni Kitano Takeshi-vel, az akár ezzel is vitatkozhat… ;)) A hagyományos japán kultúrában ugyanis a cseresznyefavirág magát a szamurájt szimbolizálja, aki tisztán és ragyogóan él, hogy aztán korán elhulljon a csatamezőn ura és becsülete védelmében. Sőt, tágabb értelemben a Sakura magát Japánt is jelképezi, a nemzet lelkét és szépség iránti szeretetét, ugyanakkor a dolgok mulandóságába vetett hitét.

Nos, ha ez így egy kicsit túl fellengzősen és költőien hangzott, elnézéseteket kérem, de tudni kell, hogy a japánok a cseresznyefa-virágzást halálosan komolyan veszik. A TV-híradó minden nap bemondja, hogy az ország melyik részén hol tart a virágzás (ami a melegebb éghajlatú délen kezdődik, és fokozatosan halad észak felé). A virágnézés rítusa, a Hanami valóságos nemzeti ünnep, ami ugyan hivatalosan nem jár munkaszünettel, mégis szinte minden cégnél leáll a meló néhány órára, hogy a dolgozók kivonulhassanak egy közeli parkba ünnepelni. Ugyanis a *Hanami* általában nem csak a rózsaszínű szirmok csendes szemléléseben merül ki, hanem társas program, nagyon gyakran piknikkel és hatalmas ivászattal egybekötve a fák alatt. Tokió legnagyobb parkjaiban ilyenkor szó szerint milliók nyüzsögnek, és a több ezer cseresznyefa alatt leterített nejlonszőnyegeken hatalmas és igen vegyes társaságok (az elegáns öltönyös hivatalnokoktól a diákokon át a hajléktalanokig) buliznak nagy jókedvvel és odaadással. Mondjuk az érem másik oldala, hogy a japánok italozási szokásainak „köszönhetően” (mármint hogy szeretik a piát, de nem bírják) a parkok estefelé



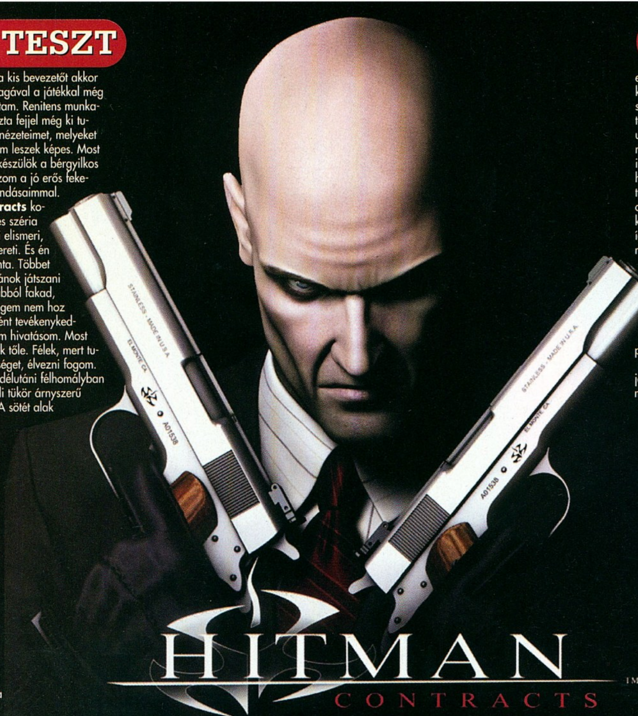
már igencsak egy csatatérre emlékeztetnek szerteszét fekvő, hortyogó részegekkel és embertelen mennyiségű szeméttel (amit persze másnapra mindig eltakarítanak). Természetesen rengeteg utcai stand és kioszk is feláll ilyenkor, hogy mindenféle nassolnivalóval ellássák a tisztelt virágnézőket. Igaz, Japánban ez nem elsősorban virslit és hamburgert jelent, hanem pl. *takoyaki*-t (apró sült polipokkal töltött tésztagombóc), sült tintahalat pálcikán, *imo*-t (édesburgonya) vagy *okonomiyaki*-t (ez egy meglehetősen gusztustalan kinézetű lepényszerű valami, benne hússal, tojással és rajta valami *mozgó* tengeri algával, amitől az egész úgy néz ki, mintha penészes lenne; ennek ellenére az íze egyáltalán nem rossz!). Esetleg apró pókokra hasonlító, egészben sült rákokat, amiket úgy kell elropogtatni, lábastul, páncélostul. Na igen, a zöldfülű turista számára egy átlagos japán lacikonyha hatásos felhívás lehet egy kiadós diétára…

Egy szó, mint száz, a Sakura varázslatos élmény, úgyhogy ezúttal nem is szaporítom a szót, hanem inkább néhány szép képpel igyekszem közelebb vinni egy kicsit hozzátok az ünnep hangulatát.

BIG







Rendhagyó módon ezt a kis bevezetőt akkor fogalmazom, mikor magával a játékkal még egy percet sem játszottam. Renitens munkamódszerem oka az, hogy tiszta fejjel még ki tudom fejteni olyan szubjektív nézeteimet, melyeket a játékban elmerülve már nem leszek képes. Most még a kezem is tiszta, csak készülök a bérgyilkos szerepre. Ülök a fotelben, iszom a jó erős feketét, és küzdök belső ellentmondásaimmal. Mellettem a **Hitman: Contracts** korongja, egy sikeres, díjnyertes széria legújabb epizódja. Mindenki elismeri, mindenki várja, mindenki szereti. És én mégis ellenszenvet érzek iránta. Többet is annál: egyáltalán nem kívánok játszani vele. Miért nem? Averzióm abból fakad, hogy sokakkal ellentétben engem nem hoz lázba, hogy profi orgyilkosként tevékenykedhetek. Nekem a gyilkolás nem hivatásom. Most viszont azzá kell válnia. Félek tőle. Félek, mert tudom, ha kitanulom a mesterséget, élvezni fogom. Lassan felkelek a fotelből. A délutáni félhomályban nézem, ahogy szemben a fali tükör árnyszerű képe követi mozdulataimat. A sötét alak felém fordítja hosszúkás, csaknem kopaszra nyírt koponyáját. Az asztalról magához veszi a játék lemezét és egy hatlövetű Crosman AirGunt. Mellkasán keresztbe veti őket, így áll csendben, hosszú másodpercekig.

IO INTERACTIVE

A Hitman szériát kiagyaló, koppenhágai illetőségű *IO Interactive* jelenleg Dánia legnagyobb játékfejlesztő cége. A dinamikusan növekvő vállalat 1998-ban hét alkalmazottal kezdett, dolgozóinak száma mára meghaladja a száznegyvenet. A cég alapító tagjai közül érdemes megemlíteni egy magyar úri, bizonyos János Flösser nevét, aki a nyolcvanas évek végén TV producerként egy cyberspace témával foglalkozó műsoron dolgozott a Danish National Broadcasting Company számára. Ekkoriban került kapcsolatba hacker és garázsfejlesztő fiatalokkal, akik később szétszóródtak az egész világban, majd többek közt a Sony és az EA alkalmazásában játékokat fejlesztettek. 1997-ben Flösser visszacsábította régi barátait Koppenhágába, majd egy saját, kész enginenel és 8-9 játéktervvel kiadóknál kezdtek kopogtatni. Számos játéktervük közül a Hitman nyerte meg az összes európai kiadó tetszését, de elkészítéséhez elsőként az *Eidos* rakott pénzt az asztalra. A Lara Croft kisasszonyt is sikerrel felfuttató kiadó döntése helyesnek bizonyult, hiszen a 2000 novemberében megjelenő *Hitman: Codename 47* összesen hatszázezer példányban kelt el, ráadásul úgy, hogy kizárólag PC-n látott napvilágot. A PlayStation technológia ekkor még túl gyenge volt ahhoz, hogy a fejlesztők a Hitman minden ötletét kivitelezzék rajta. Ahogy Flösser az Edge magazin ez év áprilisi interjújában mondja: „Már az első naptól fogva tudtuk, hogy a konzolpiacot is meg kell céloznunk.", majd hozzáteszi, – „Megmutattuk az ötletet a Sony-nak, tetszett is nekik; talán azért, mert vitatható, politikailag inkorrekt és provokatív koncepció". A kopasz bérgyilkos személyére építő, ötletes, innovatív játék tehát minden téren különlegesnek számított. Csak az irányítása nem volt tökéletes. Ezt a problémát a második, immár multiplatform (PC, PS2, Xbox) epizód készítésekor orvosolták. A munka gyümölcse a 2002 októberében megjelent *Hitman 2: Silent Assassin* lett, ami már hárommillió példányban kelt el. A dán fejlesztőkről legutóbb 2003 októberében hallhattunk, akkor az Electronic Arts-szal közösen fejlesztett, kissé utópisztikus Freedom Fighters játékukat dobták piacra (Amerikát kellett felszabadítani az orosz megszállás alól). Még ha ez utóbbi próbálkozásuk nem is aratott osztatlan sikert, az IO Interactive már így is annyi díjat és elismerést tudhat magáénak, hogy szégyenkezésre a legkevésbé sincs oka. Talán a jó hangulat, talán a skandináv vérmérséklethez igazított amerikai cégpolitika a dán stúdió sikerének titka. Nemrég beköltözött, új főhadiszállásuk majdhogynem egyterű épület, ahol animátorok, programozók, designerek, artistok, audio kóderek közösen, egy légtérben dolgozhatnak. „A sikeres játékfejlesztés a jó kommunikáción alapszik. Sok más fejlesztőtársasággal is kapcsolatban vagyunk, megosztjuk ötleteinket. Vannak csapatok, akik nagyon elzárkóznak, de mi nem. Bárki eljöhet ide, meglátogathat minket, örömmel körbevezetjük. Ha segíthetjük a játékipar egészének fejlődését, a végén úgyis hasznunkra válik." – fejti ki ars poeticáját János Flösser az említett interjúban.

47, AZ ÜRES EMBER

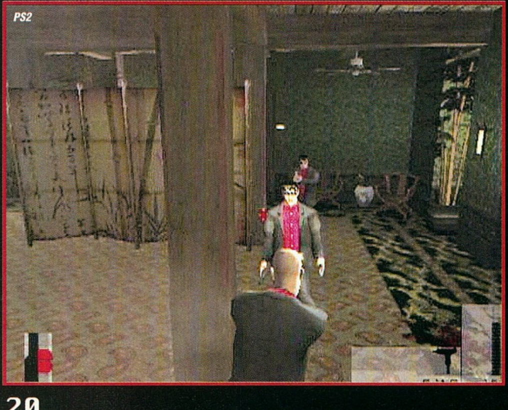
A Hitman sorozat sikere a jó csapatmunkán túl a dinamikus, ámde gondolkodós játékmenetnek, az explicit erőszaknak, a moziszerű élménynek, legfőképpen pedig a tar fejű főhős személyének köszönhető. Pontosabban anti-hősnek. A klónozással teremtett, csak sorszámmal megjelölt 47-es ügynök ugyanis tökéletes, született orgyilkos. Szükségszerűen elegáns, alkalomadtán még bizalomgerjesztő is, de munkájának garantáltan érzelemmentes és hidegvérű szakembere, aki bevethető bármely szituációban. A www.hitmanforum.com weboldal Jacob Andersontól, a Hitman széria direktorától azt kérte, jellemezze egy szóval a 47-est. Az igazgató így válaszolt: „Nagyon nehéz egy szóban jellemezni, de a szó, amit választanék, az „üres" lenne. Olyan karakter ő, akinek nincs valós emléke gyermekkorról, barátokról, családról. Kevés dologhoz ért, kivéve a munkáját, amiben nagyon jártas. Kutatja élete értelmét, de csak kiábrándulást talál. Mint játékkarakter, 47 csak egy fess öltöny és egy pár hangtompítós pisztoly; a többivel a játékos tudata tölti meg".

Persze ennél azért többet is megtudunk 47-ről a játék során, de szerteágazó történetre most se számítson senki. A történet során, mint a cím is utal rá, különböző szerződések létrejöttének megakadályozásában fogunk szerepet vállalni. Bombakereskedők, terroristák, maffiacsaládok, triádok egymás közti megállapodásait kell megbízónk parancsa szerint meghiúsítanunk. A játék első videójában 47 eszméletlenül fekszik a földön, a mellette lévő revolverrel egy másik 47 főbe lövi (vagyis saját magát), fröccsen a vér, 47 golyót küld még valami orvosba, majd biztos ami biztos, kitöri a nyakát is. Teszi mindezt álomszerű állapotban, egy valószínűtlenül csupafehér teremben. Tudatának mélyéből később, a játék során egyre zordabb emlékek kerülnek felszínre. A játék átvezetőiben felvillanó emlékfoszlányok Max Payne vízióit idézik, azzal a különbséggel, hogy itt nem egy bosszúálló férj, hanem egy hivatásos halálosztó borús pszichikumába nyerünk bepillantást.

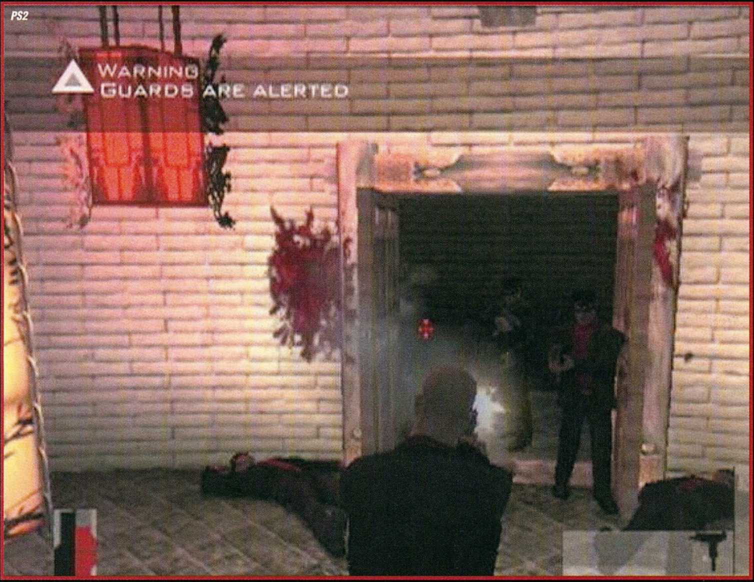
MI VÁLTOZOTT?

Játékmenetét tekintve a harmadik rész mit sem változott a korábbiakhoz képest. Ez persze nem baj, sőt, inkább megnyugtató. Műfajilag a Contracts is „tactical shooter" kategóriába sorolható, vagyis kellemes arányban találjuk benne a lopakodós, taktikai játékok elemeit és az ész nélkül való mészárlás kellékeit. Az eszközök megválasztása a játékos temperamentumára van bízva, de erről később. Előbb lássuk a változtatásokat. Aki játszott a második résszel, elismeréssel fogja nyugtázni a látvány terén végbement fejlődést. A Contracts jóval részletgazdagabb, színesebb elődjénél. A különböző grafikai eljárások (pl. motion blur, post-filtering) lenyűgöző látványt eredményeznek. A PS2 és Xbox verziók között nem éreztem szignifikáns különbséget, mindkettőn

MIBŐL ÉL EGY BÉRGYILKOS? VÉRBŐL ÉS FIZETÉSBŐL...







egyformán gyönyörű a játék. A rendkívüli látvány nem is annyira a gépek erejének, inkább az alkotók kreativitásának, szakértelmének és esztétikai jó ízlésének gyümölcse. Például a karjuknál fogva földön vonszolt magatehetetlen testek animációja olyan tetszetős, hogy először percekig csak kedvtelésből húzgáltam magam után a hullákat, azt csodálva, miként mozog külön minden végtagjuk. Felfedezhetünk néhány, az interfészt ért apróbb változtatást is. Sokkal használhatóbb lett a térkép, most már rendesen rá lehet közelíteni. Máshogy néz ki a menü, a fegyverek közt való válogatáskor a játék pauzál. A képernyőről eltűnt az iránytű. Az életerő és a „feltűnés-mérő" új formát kaptak, és átkerültek a bal alsó sarokba. Az épp nálunk lévő fegyver meg a jobb alsóban látszik. Így játék közben a képernyő fölső része teljesen üres, miáltal könnyebb beleélni magunkat a virtuális térbe. A főhős mozgásán is újítottak, nincs már külön gomb a futásnak, hanem a bal kar billentésének mértékétől függ 47 haladási sebessége. A tárgyak magunkhoz vétele maradt a jól bevált rendszerben. Mikor megnyomjuk az X (PS2) vagy az A (Xbox) gombot, balra lent megjelenik egy pici menü, felsorolva aktuális lehetőségeinket. Általában a legkézenfekvőbb már ki is van jelölve, például ajtók esetében az „open door". Vagyis amint elengedjük a gombot, már nyílik is az ajtó. Ha viszont kulcslyukon kívánunk belesni, akkor az X-et vagy A-t nyomva kell tartani, s a digitális pad föl-le nyilaival átváltani a „look through keyhole" feliratra, majd csak azután engedni fel a gombot. Kifogástalan rendszer ez, kellő szabadságot biztosít a játékosnak, de nem akasztja meg a játékot vagy okoz komplikációkat. Még akkor sem, ha egyszerre választhatunk, mondjuk hullacipelés (drag), tárgyfelvétel (pick up) és a hulla ruhájának magunkra öltése (take clothes) között. A külső és belső nézet átválthatósága kifogástalan, mindkét platform esetében az analóg kar benyomásával kapcsolgathatunk a két perspektíva között. A játékok többségéhez képest a Hitman egész realisztikus azáltal, hogy túl sok sérülést nem viselünk el. Egészségügyi csomagok nincsenek, gyógyulni nem lehet, elég néhány találat, 47 máris a földön fekszik. Azt lehet mondani, hogy bár a harmadik rész nem szédít különösebb újításokkal, de nem okoz csalódást sem. A meglévő alapokhoz nyúltak vissza ismét, de a „bigger, better, more" elv szellemében finomítgattak minden részleten.



CSENDES VÉRONTÁS

Türelem szükségeltetik a játékhoz. Igaz, Quake-es rutinnal is végig lehet szántani némely pályát, pikk-pakk lemészárolva a célszemélyeket, majd golyózáporral a hátunkban az EXIT felé iszkolni. Ez is egy megoldás. Na de milyen?! Nagyjából annyit ér, mint leírásból végigjátszani egy Monkey Islandet. Megöli a játék lényegét. Minden küldetés elején érdemes tisztázni magunkban: taktikusan vagy eszelősen kívánjuk teljesíteni a megbízást? Álcázzuk magunkat, vagy hangos csatakiáltással és egy karabéllyal rohanunk az ellenség arcába? Próbálunk minél kevesebb életet kioltani, vagy számolatlanul ejtünk az áldozatokat? A választás lehetősége minden esetben adott, mivel a missziók többsége teljesíthető professzionális és dilettáns bérgyilkosként egyaránt. Legfeljebb a pályavégi értékelésnél közli megvetően a játék, hogy Mass Murderer, azaz tömeggyilkos módjára végeztük küldetésünket. *Ami azért szégyen.* A játék elsődleges célja ugyanis nem a „Mission Completed" felirat megjelenítése. A Hitman esszenciáját a missziók kivitelezésének mikéntje adja. Állítom, két teljesen különböző játékot tapasztal meg, aki ugyanazt a pályát egyszer Mass Murderer, másszor Silent Assassin vagy legalább Professional minősítéssel fejezi be. Nem mellesleg a készítők is a professzionális játékot tartják kívánatosnak, amit mi sem igazol jobban, mint a Silent Assassin módban teljesített pályákért járó jutalom fegyverek. De már Böjtös Gabi is megmondta annak





A KARAKTEREK

The Meat King – A hájas, obszcén, súlyos és erős Hús Király a vágóhíd ura. Emberrablás ellene a vád, de bizonyíték híján szabadlábon van. Persze ártatlanságáról ne legyünk meggyőződve.

Meat King's brother – A Hús Király testvére csak ritkán lép ki a nyilvánosság elé. Többnyire a vágóhídon tartózkodik és kedvenc késeivel vagy saját készítésű relikviáival foglalatoskodik. Soha nem visel nadrágot, csak piszkos alsót, és előszeretettel hadonászik a hentesbárddal. Furcsa viselkedése megkérdőjelezi épelméjűségét.

Russian Chef – Az orosz főnök az egyetlen ép tojás a zápok között. Ő a szibériai küldetés kulcsa, tőle kapjuk meg azokat az információkat, amik a Dirty Bomb gyár felrobbantásához kellenek. Neki minden áron életben kell maradnia.

Fritz Fuchs – A Fuchs család igazán mocskos ügyleteken tartja a kezét. Most Franz-cal együtt Fritz egy katasztrofális pusztító erejű bomba felrobbantását tervezi Budapesten egy termálhotelben. Mindkettőjükkel végezni kell.

The Beldingfords – A piszkosul gazdag Beldingfordék nyilvánvalóan azt hiszik, a törvény szigora fölött állnak. Házukból egy személyt kell megmenteni, de vigyázat, habár az idősebb Beldingford gyengéje a whisky, vadászképességei jobbak, mint valaha.

Boris the Gunrunner – Boris, a notórius fegyverkereskedő hírnevénél csak a ravaszon pihenő ujja legendásabb. Rap mániás és mindenhová elér a keze.

Biker President – Számára a bűn jól kifizetődött. Ne a búvóhelye külseje alapján ítéljünk. Lakhelye belülről osztályon felüli: Jacuzzi, plasma TV és egyéb luxuscikkek sorakoznak. Nagyhatalmú ember sok kapcsolattal, még a helyi rendőrfőkapitány is a zsebében van. Csakhogy ideje most lejárt!

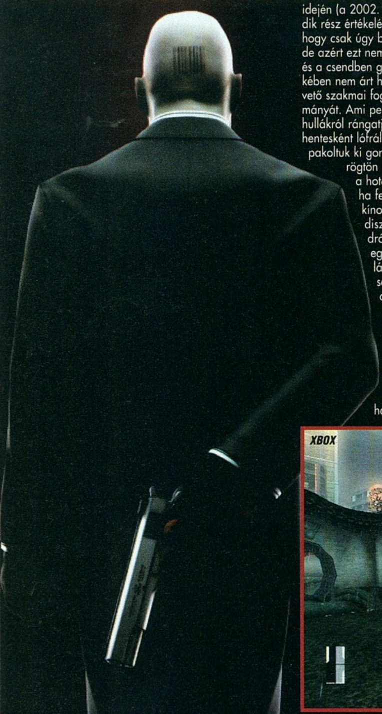
Albert Fournier – Fournier nyomozó vezeti a korrupt és gerinctelen rendőrtiszteket nyilvántartó listát. Körmönfont és piszkos ügyletei, őrületes ambíciói, elhatalmasodó szava és gazdagsága immár komoly problémát jelent.

Lee Hong és Zun – A Vörös Sárkány Triád egy hatalmas méretű bűnszövetkezet, melynek Lee Hong a feje. Szövetségeseit kell likvidálni, ellenségeit ellene fordítani, amíg nem késő. Zun, a szekrénynyi ember Lee Hong testőre, mellesleg köztiszteletben álló sumo birkózó. Feladatkörébe tartozik Lee Hong ételeinek előkóstolása is...

Klaas Teller – Szabadúszó feltaláló, akit az Ügynökség egyik embere bérelt fel, és bízott meg fontos fényképek visszaszerzésével. Ám eltűnéséből arra lehet következtetni, küldetése nem sikerült, vagy átállt az ellenfél oldalára. Bármi légyen is, a választ ki kell deríteni.







idején (a 2002. novemberi Konzolban), a második rész értékelésekor: „Ott az örök lehetőség, hogy csak úgy berontasz és leszedsz mindenkit, de azért ezt nem ajánlom, mert itt a lopakodás és a csendben gyilkolás a lényeg". Ennek érdekében nem árt hamar elsajátítani néhány alapvető szakmai fogást, először is az rejtőzés tudományát. Ami persze nem csak abból áll, hogy hullákról rángatjuk le az öltözéket. Nem elég hentesként lófrálni a vágóhídon, mert ha nem pakoltuk ki gondosan zsebeinket, motozáskor rögtön lebukunk. Hiába van meghívónk a hotelben tartott békekonferenciára, ha fegyver van nálunk, a fémkapu kínosan besípol. Meg kell tanulni diszkréten végezni ellenfeleinkkel. A dróthuzal használata nem is olyan egyszerű, mint amilyennek elsőre látszik, és a kábító injekciós tűt sem gyerekjáték úgy a páciensbe döfni, hogy ne lármázza fel az őrséget. Bizonyos helyzetekben viszont az is bőven elég, ha a nálunk lévő pisztolyokat zakónk alá rejtjük, s nem keltünk fölösleges feltűnést. De vigyázat, az AK már nem fér el a mellényzsebben, úgyhogy vagy használjuk a karabélyt, vagy dobjuk el hamar, mert kezünkben lóbálva nem sokáig maradunk inkognitóban.

Az igazsághoz hozzátartozik szerintem, hogy első nekifutásra sokszor túlságosan nehéz, szinte lehetetlen szakszerűen teljesíteni a megbízásokat. Ki kell előbb ismerni a terepet, lövöldözni egy kicsit, memorizálni a járőrök útvonalát, néhányszor meghalni, aztán második-harmadik újratöltésnél már könnyebben fog menni a nesztelen gyilkolás. A mentési rendszer egyébként nagyon szimpatikus. Bármikor menthetünk állást (kivéve tűzharcban), de csak korlátozott számban. Pályánként normal fokozaton 7 mentés a limit, expert módban 2, professional szinten meg 0. Mint látható, a játék szavatosságával nem lesz probléma, annak ellenére sem, hogy csak 12 misszió van a játékban. Ez kevésnek tűnhet, de nehezebb fokozaton, értelmes játékos keze alatt sokáig kitart. Mert óvatoskodva, a minél kedvezőbb misszió végi minősítést megcélozva hosszú időt igényelnek. Néha már kicsit túl sokat is, legalábbis számomra. Helyenként nagyon fárasztóvá válik a folyamatos éberség, elővigyázatosság kényszere. Persze ez ízlés dolga, és nem is feltétlenül kell egymás után 4-5 missziót abszolválni, úgy talán nem lesz vontatott a játék. Azt is el tudom képzelni, hogy egy-egy küldetéssel több napot foglalkozzon az ember. Mindig lehet új utakat, új variációkat találni. Szinte lehetetlen kétszer ugyanúgy teljesíteni a pályákat. Ez is egy „elmesélős" játék, mint mondjuk a GTA3, amiről utólag jókat lehet sztorizni, megvitatva egymás közt, kinek hogyan sikerült likvidálni ezt vagy azt a célszemélyt.

FLASHBACK

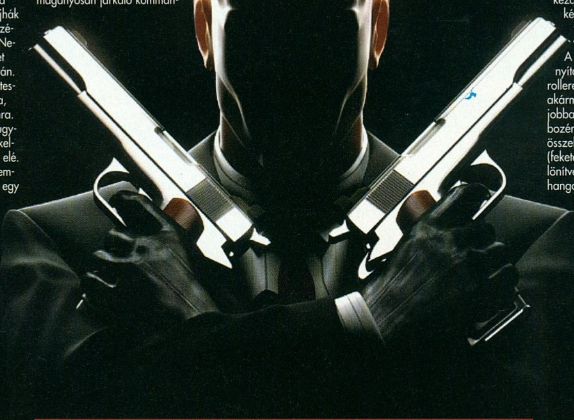
47 és saját magam álomszerű látomásainak töredékeiből válogatok. A mozaik egésze biztos nem fog összeállni, mert nem emlékszem tisztán minden részletre. Hol jártam, mi történt valójában? Abban biztos vagyok, hogy Romániából, egy szanatóriumból indultam. Sikerült különösebb vérontás nélkül







távozni, a főbejáraton át, SWAT uniformisban. Az udvart biztosító kommandósok nem vettek észre. Kocsiba vágtam magam, s elhajtottam. Aztán a Hús Király partijára küldtek. Bizarr buli volt, rengeteg vendéggel. Mind hűtőkamrákban táncoltak. A nők hiányos, feszülős fekete bőrruhát viseltek, a testépítő alkatú férfiak fekete öltönyt és hozzá fekete, egész arcot beborító bőrálarcot. Dübörgött a zene, mindenki erotikus mámorban úszott. Szajhák simogatták egymást a falnak támaszkodva, a székeken ülő férfiak ölében nők lejtették a táncot. Nehéz volt a munkámra koncentrálni. Néztem őket egy darabig, mint áldoznak földi örömeik oltárán. De az őrök ekkor már vadásztak rám. Egy hentesruhás fazont kerestek, persze le voltak maradva, mert ekkor én már pincérruhát öltöttem magamra. Aztán rátaláltak a halott felszolgáló tetemére, úgyhogy egy pórul járt vendég bőrmaszkja mögé kellett rejtőznöm. Így léptem a Hús Király díványa elé. Tohonya teste, húsos pofája rezzenéstelenül szemlélte, mint húzom meg a ravaszt... Volt még ott egy gyermek is, az elrabolt kislány. A plafonról lógott fejjel lefelé a nyomorult. Szibériában, emlékszem, egy földön álló repülőgép nyitott rakterében ébredtem. Kint szakadt a hó, egy munkásról lerángattam a nagykabátot. Ez ápolt s eltakart. Az összekötővel való kapcsolatfelvétel és a célszemély lokalizálását követően tervem megvalósításába fogtam. Az egyik célpont épp vacsorázni készült. Kevertem egy kis mérget a levesébe, majd a konyhából a mellékhelyiségbe siettem. Vártam, mert tudtam, előbb utóbb úgyis itt végzi. Mikor berontott, láttam, cefetül van. Intimitásáról megfeledkezve nyitott ajtónál elégítette ki folyamatos ürítési kényszerét, hatalmas szellentések és kínzó görcsök közepette. Figyeltem egy darabig kínlódását. Mikor aztán kezdett jobban lenni, nem késlekedtem: ott, a vécén, saját mocskának trónján érte utol végzete. Egy másik alkalommal Rotterdam kikötőnegyedében jártam. Raktárépületek mindenfelé, a parton teherszállító hajó horgonyzott. Egy mellékutca éjszakai mulatója felől jöttem. Betértem a bárba is, robajlott a zene, egy lotyó a rúdnál táncolt. Kolléganője az utcára néző kirakatban kellette magát. Beszéltem a lánnyal, megbízást kapott tőlem. Annyit kértem, tegye, amihez ért, méghozzá a közelben posztoló egyik taggal. Megbízható lány volt, hamar félrevonta az őrt a ház sötétebb feléhez, hogy testét az idegen férfi vágyainak szolgálatába állítsa. Itt sem bámészkodtam sokáig, a feladatra összpontosítottam. A hajón lévő terroristák főnökét kellett likvidálnom. Csakhogy egy SWAT alakulat is lerohanni készült a terrorista csoportot. Ők élve akarták a vezért, megbízóim viszont holtan. Egy magányosan járkáló kommandós öltözékét magamra véve csatlakoztam offenzívájukhoz. Majd egységemet elhagyva, elsőként kerültem a célpont háta mögé... Ébredés ébredést követett. Egyszer Budapesten tértem magamhoz. Egy családi terrorista hálózat testvérpár vezérét kellett elintéznem. A Fuchs fivérek egy budai termálhotelben megrendezett nemzetközi békekonferencián készültek bombát robbantani. Este volt, szakadó esőben indultam a Hotel GALLAR bejárata felé. A sárgás közvilágítás miatt szépia tónusban ragyogott a Duna-part. Jobbra, a folyó túlpartján mintha a Közgazdasági Egyetem stilizált épülete sejlett volna fel. A hotel portáján fémkapu és egyenruhás őrök fogadtak. „Láthatnám az igazolványát, uram?" – szólt hozzám az egyik, majd a magyarul nem értő vendégek kedvéért nyomatékosan hozzátette: „Ájdikárd!". A termálhotel enteriőrje gyönyörűnek tetszett. A márványoszlopos fürdőterem mintha a turistáknak szóló Budapest-prospektusokról lépett volna elém. Igen, ez országimázs! Az első órában csak ismerkedtem a szálloda kialakításával. Bejártam az emeleteket, feltörtem zárakat, benyitottam ajtókon, lifteztem, tájékozódtam. A fogorvosként megbúvó terroristákat egyelő nem zaklattam. Mindent a maga idejében. Előbb a fémkapukat kellett hatástalanítani a monitor-szobában a központi kapcsoló segítségével. Rendőregyenruhában közlekedtem. Mikor Fuchs fürdőzni indult, én is a márványterembe siettem. Majd a szauna sűrű, forró gőzében megbújva türelemmel vártam...

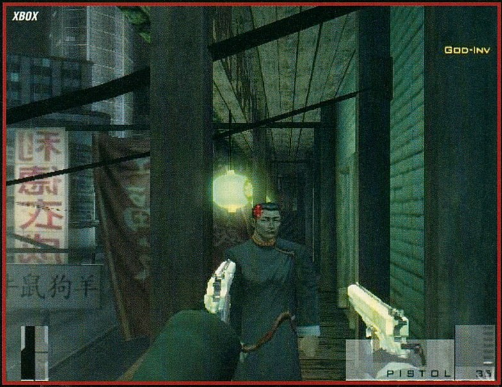


PRO ÉS KONTRA

Szerintem a Hitman: Contracts annyira rendben van, hogy gyenge pontot nagyítóval kell keresni rajta. Nincs túlsúlyban egyik összetevője sem a játéknak, pont fogyasztható, nem túl sós, nem ízetlen. Nincs teli apró, bosszantó hibákkal, minden részlet gondosan ki van dolgozva. Például bármit teszünk, nyoma marad; a hullák nem tűnnek el a földről, lehet (és kell is) őket módszeresen gyűjtögetni valami félreeső helyiségben. A tükrökben minden rendesen tükröződik, de csak addig, míg egy eltévedt golyó apró szilánkokra nem töri az üveget. Minden fényforrást kedvünkre kiolthatunk, de még a hotel bárpultjának italsoráról is egyesével lehet lepuffantani az üvegeket, akár a céllövöldében. A sok dicséret mellé azért alaposabb vizsgálódás után csak sikerült összegyűjtenem néhány negatívumot. A menü szerintem túl apró betűs, ráadásul kicsit recéződnek is a feliratok. Nagy ritkán látni olyat, hogy egy kiadós mészárlás mellett valaki nyugodtan sétál, vagy hogy egy civil rá sem bagózik a pár perce lelőtt, vérben fürdő tetemekre. Az is furcsa, mikor egy rendőr ügyet sem vet a mellette zajló, de a körzetén már kívül eső tűzharcra – de, teszem hozzá, tényleg nem ez a jellemző, csak néha előfordul. Nyilván minél nehezebb fokozaton játszunk, annál pontosabbak az NPC-k érzékszervei. Összességében egyébként igen értelmes az AI, a gép által irányított figurák ügyesen bújnak fedezékbe, s ha mondjuk két őr közül az egyiket távolról távcsöves puskával leszedjük, társa nem kezd rögtön felénk tüzelni, hanem első reakcióként – teljesen hitelesen – előbb odaguggol vérző partnere mellé megnézni, mégis miért vérzik a feje.

A két platform között különbséget csak az irányításban találtam. A Sony Dualshock 2 kontrollere még mindig százszor kényelmesebb, mint akármelyik Xbox-os, valamint a gombkiosztás is jobban illik a Playstation irányítójára, mint a dobozéra. X-en a játék hevében sajnos nem nehéz összekeverni a térkép (fehér) és a tárgy eldobása (fekete) gombokat, amik PS2-őn jól el vannak különítve egymástól (térkép – L1, eldobás – Kör). A hangok-zörejek kifogástalanok, a zenék – ha nem tévedek – most nem a Budapesti Szimfonikusok által lettek feljátszva, mint az első két résznél, de így is szépen szólnak. A muzsika jól illeszkedik a környezethet és az aktuális szituációhoz. Ha például valaki gyanút fog, gyorsul a zene tempója. A szinkron a magyar szövegek miatt különösen tetszett, de kedvére lesz akár román és orosz nyelvet beszélőknek is. Végeredményben bátran tudom ajánlani a játékot szinte mindenkinek, azért szinte, mert a sok erőszak miatt inkább csak nagykorúaknak. Fiatalabbak előbb konzultáljanak szüleikkel, vajon okoz-e komoly fejlődéslélektani deformációt, ha profi bérgyilkos bőrébe bújik a gyerek.

Stiletto



MARTIN BELESZÓL!

...azért érdekes játék ez a Hitman. Mindegyik részét bemutattuk, túl nagy hibára egyik esetben sem derült fény, a tesztelők is meg voltak elégedve – mégsem beszél senki róla. Vannak nála sokkal gyengébb stuffok is, melyekről százszor több szó esik. Miért? Ha szép a látvány, jó a játszhatóság, és lebilincselő a hangulat, ráadásul kellő ideig le tud kötni, miért nem lett belőle sikercím? De ami a legfontosabb: nekem miért nem keltette fel az érdeklődésemet...?

HITMAN: CONTRACTS

EIDOS / IO INTERACTIVE

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (499KB) analóg irányító (dual shock) ✔ aprólékosan kidolgozott, taktikai és/vagy hentelős játék × kevés újítás, csak 12 misszió
XBOX	1 Játékos 1 mentés 32 blokk ✔ aprólékosan kidolgozott, taktikai és/vagy hentelős játék × kevés újítás, csak 12 misszió

8.5 pont

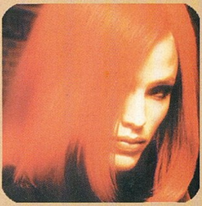
DIVATBEMUTATÓ KÉM MÓDRA

Jó lehet azoknak, akik rá tudnak kattanni a kereskedelmi csatornákon vetített, néha bugyutább, néha ötletesebb sorozatokra. Jó lehet nekik, mert ez sajnos nekem soha nem ment. Pedig próbálkoztam derekasan, de szívemre teszem a kezem… nekem ezek a kémes, elnökös, gengszteres, becsületbeli ügyes, satöbbi szériák egyáltalán nem okoznak semmiféle izgalmat. Sem időm, sem energiám rájuk, no meg legtöbbször a sztorijuk sem fog meg különösebben. Talán immúnis vagyok a műfajra, de sorozatokból nekem idáig csak a *Simpsons*, a *Rém rendes család*, meg a *South Park* tudott maradandó élményt okozni.





Na, de evezzünk kicsit aktuálisabb témák felé. Itten' van ez az **Alias** nevezetű film. Főszerepben sok férfi álma, a Daredevilből már ismert Jennifer Garner nevű hölgyemény. Bár van egy olyan gyanúm, hogy a sorozat már csak az említett kisasszony miatt is olyan népszerű (mindent könnyebb eladni, ha segítségként ott van hozzá egy szexi ruciba bújtatott, csinosnak mondható nőnemű egyed), de a Magyarországon is vetített (legalábbis korábban az RTL műsorára volt kitűzve, de nem tudnám pontosan megmondani, hogy hány széria ment le belőle) Alias elég nagy sikernek örvend. Ebből kiindulva juthatott talán eszébe az *Acclaim* brigádjának, hogy megjátékosítsák a filmet… gondolva rá, hogy majd a siker nem marad el, így lassú hanyatlásuk után végre még a Kánaán is elérkezhet. (Bár erre is volna egy jó megoldás: végre nem középszerű, ostoba programokat kellene írni… talán a vásárlók is hálásabbak lennének.) No szóval. A történet középpontjában többek között egy Sydney A. Bristow nevű titkos ügynök áll (Garner), valamint nem kevés titkos társaság, cselszövés, rejtély. Hősnőnk pedig belopakodik, likvidál (talán ezért is szereti annyira Liquid papa ;), verekszik, lő, rúg, csíp, harap.











A történeti szálak sokak által az egekig vannak magasztalva, sokak szerint pedig teljesen átlagosak, azonban ez betudható az emberenként eltérő ízlésnek, ami miatt történhet az is, hogy Jennifer nekem egyáltalán nem bejövős (vékony, kismellű, meg nem érzem belőle az igazi nőiességet)… vagy az, hogy egy játék éppen olyan borzalmas lehet valakinek, mint amekkora überstuff másnak. Annyi bizonyos, hogy annyi ügynököt talán még a magyar politikai elit sem tud felmutatni, mint amennyi Sydney családjában található (CIA, KGB, meg a fontos szálként is megjelenő SD6)… Valamint az is, hogy annyira azért nem lehet borzalmas a széria, ha még Tarantino, meg Roger Moore is megmutatkozik benne. Arról nem is beszélve, hogy Depeche Mode megy a romantikázós jelenet alatt… :)

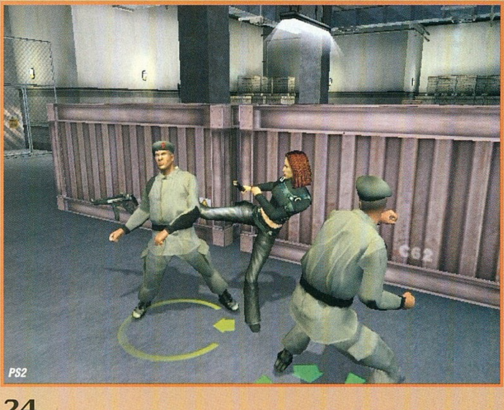
A SZÁNDÉK MEGVOLT

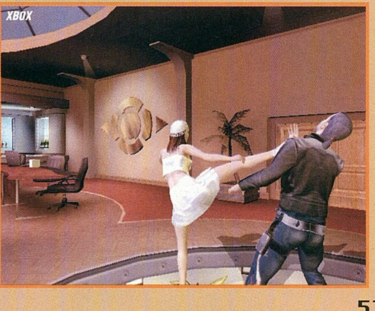
A szándék megvolt. Legalábbis én azt hiszem. Bár a fejlesztők stúdiójába nem láthattam be, az előkészületek azt mutatják, hogy talán most tényleg valami igazán ütős cím volt készülőben. A sorozat rajongóinak mindenképpen. Hiszen nem elég, hogy a széria minden fontos szereplője a saját hangján szólal meg, de még a szövegeiket is, meg a sztorit is a sorozat forgatókönyvírói álmodták meg. Ez természetesen azt biztosítja, hogy embereink nem csak a hangjukban, hanem még a beszédstílusukban (rájuk jellemző szavak, kifejezések) is a jól megszokott összképet fogják majd mutatni az egyéniségüket jól ismerő tévénézőknek/játékosoknak. Természetesen nem csak a hangokat, de a zenét is olyan alkotta meg, aki már bizonyított. Michael Giacchino még a Medal Of Honor sorozattal nyert díjakat, de a tévés sorozat zenéjét is ő szerezte, így nem is volt meglepő a felkérés, miszerint a játék muzikális aláfestésében is működjön közre. Az exkluzív, csak a program részére komponált melódiák már csak úgy definiálhatók: *hab a tortán*. És akkor még nem is beszéltem arról, hogy a fejlesztők speciális fényképek segítségével készítették el a szereplők virtuális másait… úgy, hogy ezeket (képeket) felhelyezték a már előre elkészített 3D-s modellekre, ezzel megpróbálva elérni a tökéletes hasonlóságot, ami filmbeli színész, valamint játékbeli szereplő között lehet. Amit még érdekességként meg lehet említeni, az a sorozat öltöztetőjének a szerepe, hiszen a fejlesztők kérésére direkt a filmes ruhatár lefotózott cuccainak megfelelően lett felöltöztetve hősnőnk, amiből az is következik, hogy a rajongók ebben is a megszokott formulát/stílust kaphatják. A fejlesztés felett pedig maga a sorozat atyja, rendezője bábáskodott (Jeffrey Abrams). Hmmm… Ez az utóbbi mondat ismerős valahonnan. Talán az előző szám Seven Samurai cikkéből? Lehet. Hiszen én csak annyit mondtam, hogy a szándék megvolt. Ez az előkészületekből látszik.



DE EZ IS KEVÉSNEK BIZONYULT

Ezt a tényt már most is leszögezhetem. Egy teljesen középszerű akció stuffról van szó ugyanis. Nézzük meg kicsit komolyabban a megszokott kategóriákat. Vizuálisan nem rossz darab, ráadásul mindkét gépen egyformán kimunkált, szaggatásoktól mentes… azonban ezzel együtt elmondható az is, hogy semmi különleges nincs benne. Az első pillantásra megtévesztő grafika (korrekt árnyékok, a padlón található arany bevonat kicsit csillog, tükröződik… a karakterek arcai pedig valóban hasonlítanak a színészekére) azért nem annyira tökéletes. Sokszor kicsit sivár környezet vár ránk, az arcokon érzelmeknek nyoma sincs, és bár hiába beszélnek a szereplők eredeti hangján, a szájuk még annyira sem mozog, mint egy csiga, ami kómába esett. Ami pedig felettébb illúzióromboló, az maga a főhősnő. A kezdésben látható felszolgálói ruhás részben például igen férfias tartása van, ami talán még a legnagyobb rajongó szexuális vonzódását is letörheti egy időre. Vállas, hátas igazi travis/bodybuilderes külső az, amivel „álmaink asszonya" rendelkezik. Ez így, ebben a formában szerintem *kiábrándító*. Kicsit a mozgása is fura (a motion captured technika mintha nem is lenne, talán nem is használták… erről nem sikerült információt szereznem), de mondjuk annyira nem vészes. Irányíthatóság szempontjából szintén van egy kevés bibi. No nem a gombkiosztás terén, mert az mindkét géptípuson megfelelő, hanem inkább a verekedős részeknél, amikben ütünk/rúgunk minden irányba, csak éppen legtöbbször nem arra, amerre kellene. Ez persze azzal jár, hogy hátat fordítva a tisztelt delikvensnek csépeljük a levegőt, ezzel is igen komoly esélyt adva a nem túl lovagias figuráknak, akik fenéksimogatás helyett keményen csattanó s*ggberúgással illetnek minket. Ja

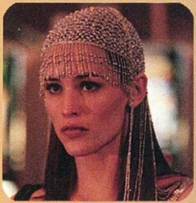








kérem, hát van akinek az S/M jön be, de én azért anyáztam rendesen, amikor már sokadszorra hajították le a földre, vagy osztottak ki egy











hatalmas pofonnal. A lőfegyvereknél tapasztalható célzás is szenved ehhez hasonló gyermekbetegségekben, ami így együtt kábé majdnem olyan élvezetes játékmenetet nyújt, mint amit a Getaway mászkálós részeiben tapasztalhattunk (na jó, annyira nem vészes a helyzet… mondjuk annál rosszabb irányítást nehéz is készíteni). Ezen az egy dolgon kívül azonban semmi komoly gáz nincs, amennyiben sikerül úrrá lennünk elszabaduló hősnőnkön, egész élvezetes küzdelmekben lehet részünk. Szavatosságilag nem köt le sokáig a cucc, hiszen se többjátékos mód, se igazi késztetés, ami miatt többször is (vagy néhányaknak akár egyszer is) végigjátszanánk a programot. A zenék szerintem sokszor unalmasak, semmitmondóak, de valószínűleg a sorozat rajongói sokkal jobban értékelik majd ezt a részt, a hangokkal együtt, ezért nem is húzom le, már csak az emberek ízlésbeli különbségei miatt sem. Érdemes ennél a résznél megemlíteni, hogy a PS2 verzió Pro Logic II, míg az X verzió Dolby Digital minőségben szólal meg (kábé ennyi is a különbség a két változat között).

Elértünk a legrelatívabb részhez: a hangulat kérdéséhez. Elismerem… egy a sorozathoz hű nézőnek biztos pokoli örömöt nyújt, hogy belebújhat kedvenc főhősnőjének bőrébe, ráadásul egy új történetet játszhat végig vele, DE… A teszt en bloc a játékosoknak íródott, nem pedig a rajongóknak. Igy viszont a hangulat csak egy *erős közepes*. Mert jópofa, hogy Barbie módjára minden epizódban más testhezálló ruciban kommandózhatunk a közkedvelt hölgyeménnyel, ráadásul a félrecsapások kavalkádjából kivergődve iszonyatosan látványos amortizálásba kezdhetünk ellenfeleinkkel szemben, de ez a már említett negatívumokkal szemben elég kevésnek bizonyul. Ebből fakadóan

pedig azt hiszem, kiérdemelt a lap alján látható gyenge pontszám. Természetesen csak az átlag, halandó embereknek. Aki kedveli a sorozatot, az a rajongás mértékétől függően egy-kettő ponttal feljebb rakhatja az eredményt, így tudatosítva magában, hogy ez egy a számára fogyasztható cucc, még ha nem is teljesen tökéletes. De hogy miért is ilyen a véleményem? Hát akkor nézzünk bele a játékba…

A TOUCHSTONE TELEVISION BEMUTATJA: ALIAS THE GAME

Az indítás utáni bevezető moziban filmből-játékból összevágott részek vannak. Nekem ugyan az akción kívül semmit sem mondtak, de ez legyen az én problémám. A főmenüben semmi érdekes (opciók, készítők listája), ezért kötelezlek az új játék indítására. Kezdési helyszín: Monte Carlo. A kaszinóba lépve szemügyre vehetjük Sydney csinos ruciját, férfias testét, bugyuta mozgását. Miután beszéltünk a kontakttal, megkapjuk a szert, amit a hátul terpeszkedő (egy csajjal a díványon) ipse italába kell helyezni a bárpultnál (úgy, hogy a pultos lány ne vegye észre), majd fel kell szolgálni neki. A kaszinóban emberek mászkálnak, teszik a dolgukat, de ettől függetlenül nem meggyőzőbbek pár beprogramozott droidnál. A konyhába bekerülve azután jön a program egyik fő motívuma: a lopakodás. Az őröket kicselezve bejutunk a fagyasztóba, ahol a felszedhető csákány segítségével kiszedhetjük a jégtömbből a lemezt, ezzel pedig elérünk a második fő motívumhoz: bunyó jön. És itt jön képbe a látványosság, már amennyiben megoldjuk az ide-oda csapkodás problémáját. A két ütésgomb, meg a védekezés kombinálásával simán üthetünk/rúghatunk, de akár a berendezést használva is likvidálhatjuk ellenfeleinket (beleverjük a fejét az asztalba, felkaphatjuk a palacsintasütőt egy emberes fejbekólintás kedvéért). Ami a védekezéssel kapcsolatosan jó móka: a DOA mintájára kivédhetjük az ütéseket, amikből rögtön egy ellentámadást is beviszünk. Később ellopakodunk a kamera alatt, számítógépet hackelünk, majd lejutunk a gépházba, ahol már rengeteg csúnya, fegyveres bácsit találunk. Innentől kezdve kicsit izgalmasabb lesz a dolgunk, de igazából nem sok olyan élményben lesz részünk, amit máshol még nem tapasztalhattunk. Jópofa a későbbi kardozás, élvezhető az egyre inkább szükségessé váló lopakodás/hátulról elkapás mozzanata, de igazából sem a helyszínek, sem a feladatok nem fognak igazán lekötni hosszútávon. Egy fokkal ugyan jobb, mint a régebben már tesztelt, azóta pedig teljesen eltűnt (persze nem véletlenül) Dark Angel (a párhuzam kedvéért: az is sorozat alapján készült, szintén verekedős stuff volt), de ha őszinte akarok lenni, nem olyan lényeges a két játék minőségbeli eltérése. Egy MGS, vagy Splinter nyomába sem érhet, de még a Mission Impossible utolsó feldolgozását is sokkal nyugodtabb szívvel tudom ajánlani.

Azt hiszem, hogy a film kedvelőin kívül az Alias nem igazán ajánlható senkinek, de még nekik is jól el kell gondolkodniuk a vásárláson, vagy azon, hogy vajon mennyit ér meg nekik a Jennifer Garner fémjelezte játék. A két gépen egyformán középszerű, a hangon kívül semmi különbség a kettő között. A rajongók egy kicsit hozzá is tehetnek, így a hetes pontszám közelében kötnek majd ki. Talán még rá is kattannak?! Nem annyira vagyok biztos ebben sem, de a mai világban bármi megtörténhet. ;)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Komolyan mondom, ha lesz végre egy jó filmből adaptált játék a piacon, címlapra teszem. Ez a pillanat nem most jött el.

ALIAS

ACCLAIM

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (78KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos 1 mentés 37 blokk

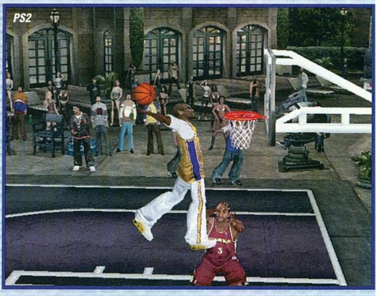
✔ alias a sorozat kedvelőinek… látványos bunyók
× eléggé középszerű, nem elég tartalmas

XBOX	PS2
6 pont	6 pont

SÖTÉTBŐRŰ KARRIER

Abban az esetben, ha egy adott hónapban a leginkább egy félfamentes rajzlap vastagságával vetekedő pénztárcánknak tartalmát sportjátékokba kívánjuk invesztálni, akkor az esetek döntő többségében két kiadó neve jut azonnal eszünkbe. Az egyik természetesen az Electonic Arts, a soros NBA, NHL, Knockout Kings (sorry, ettől az évtől Fight Night), Forma 1 játékaival; a másik pedig a Konami, hiszen ha futballról van szó, akkor a Fifa szóba sem jöhet(ne), csakis a Pro Evo. Bár jómagam nem rajongok különösebben a sportokért, sem az életben, sem pedig a virtuális színtéren (na jó, az említett Pro Evo és Fight Night, meg néhanapján talán még az F1 is lázba hoz), de vértől tocsogó tesztalany híján ebben a hónapban rendhagyó módon rám hárult a feladat, hogy feka testvéreink egyik kedvenc időtöltését, a street-ballt feldolgozó *Midway* gyümölcsöt, az **NBA Ballers**-t leszakítsam, elfogyasszam és megemésszem. Amúgy sokakkal ellentétben a kiadó eddigi – nem valami fényes – tevékenységének gyors átgondolását követően sem ijedtem meg különösebben, mert az utolsó kiadványuk, a The Suffering azért nagyon ott van a szeren.





Többféle bevezető animáció, háttér-animáció került bedolgozásra a feltűnően szép menükkel és almenükkel büszkélkedő játékba. A patinás külalaknak sajnos borzalmas, a játékot elemeire szabdaló, millió kis töltésben megnyilvánuló ára van, ami bármilyen stílusban, de egy pörgős akció-sportjátékban különösen zavaró tud lenni ugyebár. Verekedjük át magunkat az opciókon: a hangok beállításai eléggé sokrétűen finomhangolhatóak, a közönség- és külön állítható környezeti zajoktól kezdve a bemondón át a játékosok szövegelésének hangerejéig szinte minden állítható. A játékopciók hat különböző nehézségi fokozatot, vibráció ki/bekapcsolást, játék közbeni effektek választását és auto mentést ajánlanak fel, ez utóbbitól isten ments, csak még jobban növeli az amúgy is idegesítően hosszú töltési időket.

No, de hogy ne kizárólag a kellemetlen oldaláról szemléljük a dolgokat: olyannyira feltűnő, hogy nem kerülheti el egyetlen gamernek sem a figyelmét a nyitánykor feltűnő licenc képernyő. Bizony, a Midway nem egy-nem két NBA csapatot emelt át a programjába, a csapatok egyes játékosai pedig mind játszható karakterként fognak megjelenni. Ez bizony karrier módra utal, amiben nem is igen fogunk csalatkozni. GT3, VF4 Evo, most pedig – ha nem is akkora mérföldkő, de – NBA Ballers: mindhárom játékba gondosan kidolgozott, alaposan átgondolt carreer-mode került bedolgozásra, ami a Ballers esetében a főmenüben nyíló Profile menüben való karakter-létrehozással kezdődik, majd az Inside Stuff menüben történő karaktergenerálásban teljesedik ki. Pontosabban mondva csak teljesedne, hiszen kezdetekben a játékosok vásárlásába, fejlesztésébe ölhető pénzmagunk (Balance) a nullával egyenlő. Persze azért körül lehet nézni az almenükön belül, hiszen talán adrenalin bombaként, inspiráló tényezőként fognak hatni a majd csak a későbbiek folyamán kiaknázható lehetőségek. Ha lesz zsetonunk… különböző kosárlabda-csillagokat vásárolhatunk, melyek között nem feltétlenül az árszínvonaluk alapján fogunk válogatni, hanem az adatlapjaikon szereplő részletes jellemzések alapján. Persze „mezei" kezdőjátékosunk profilját is állítgathatjuk, szinte a legapróbb részletességgel. A sokat szidott Renderware motor ereje már itt megcsillan, kedvünkre csemegézhetünk kosárlabdázónk testalkatát befolyásoló tényezők hegyei között, nem beszélve arról, hogy az alapban felajánlott skill pontokat is szét lehet osztani a tucatnyi különféle tulajdonság között (erő, gyorsaság, védekezés, állóképesség, labdakezelés, stb.). Érdemes egyébként hosszabb időt szentelni a menük elemzésének, a millió kinyitható kis extrát ugyanis itt lehet majd elérni.

No, de adódik is a kérdés: jó, hogy saját játékosunk mellé NBA játékosokat is vásárolhatunk, melyek közül az egyes meccsek előtt válogathatunk is, de hogy hogyan szerezzük meg az induláshoz elegendő pénzmagot? Nem, nem a Quickplay menüben, az egyszer biztos, mert ott csak a játék kezeléséhez szükséges alapismereteket lehet kikísérletezni (van külön részletes oktató mód is!). Mindenesetre érdemes a kezdetekben kihasználni az eme játékmód nyújtotta lehetőségeket. Indításkor feltűnik a pálya, megjelennek az irányításhoz szükséges főbb instrukciók, valamint a játékos képességei, ugyanis induláskor nem lehet az összes cselt, kombót kihasználni, bizony fokozatosan fejlődni kell, amelyhez az út meccsek garmadáinak megnyerésén keresztül vezethet csak. Sokan lesznek olyanok, akiknek az első pár kosár bekapása után sem megy el a kedvük a kísérletezéstől, sőt talán eredményesnek is érzik majd magukat, nos nekik megsúgom, hogy a Play Modes / Practices almenü megdolgozása számukra is elengedhetetlenné fog válni egy idő után, mert kegyetlen mennyiségű mozgáskombináció / kombó van a játékban. A játéktípusok – a profilállításban már tapasztaltakhoz hasonlatosan – megint csak eléggé széles skálán mozognak, az egymás elleni, „sima" versus game-től a kieséses mérkőzéseken át a valódi, kőkemény karrier módot takaró TV, illetve Rags to Ritches játékokig, amelyek alatt az extrák hegyeinek a kinyitására, illetve bukszánk tartalmának a megalapozására is lehetőség nyílik.

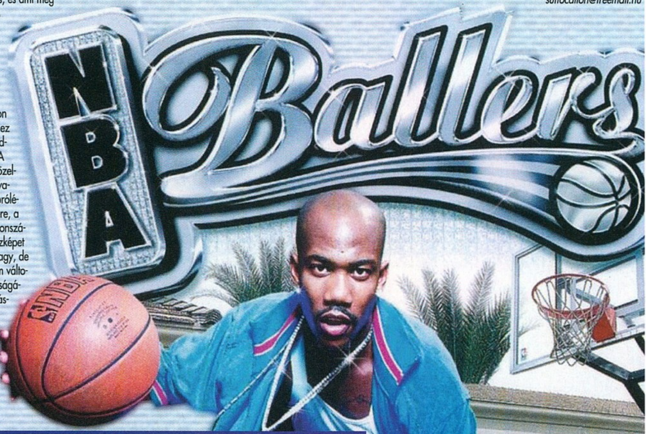


Nagyon tetszett a játék összetettsége; el lehet vele bíbelődni naphosszat, nem válik unalmassá, főleg úgy nem, hogy többjátékos, illetve on-line lehetőségek is a játék fegyverarzenálját képzik. Az ellenünk az egyes meccsek folyamán kiálló ellenfelek változó kihívást jelentenek, no vért azért szinte soha sem kell izzadni, viszont részetek lehet jó pár úgymond húzósabb, izgalmas mérkőzésben is. Tetszik, hogy mint azt már többször említettem kombókból sincs hiány, ennélfogva nagyon látványos, és ami még ennél is fontosabb változatos mozgáskombinációkat lehet bemutatni játék közben. Különösen bejött, hogy be lehet vonni a közönséget is a játékba.

A Renderware motor nagyon erős háttértámogatást jelent, ez bizonyos, hisz a grafika mindkét gépen meglepően szép. A játékosokon látszik – főleg közelről –, hogy modellezésük folyamán nem kis időt öltek az aprólékos részletek formába öntésére, a bőrük, szőrzetük, nagy poligonszámú alakzatuk meggyőző összképet alakított ki a nem túlzottan nagy, de megint csak azt kell mondjam változatos küzdőterek kidolgozottságával együtt karöltve. A zsákoláskor, vagy speckó mozdulatsorok bemutatásakor megtekinthető kameraállások – amelyekkel egyébként nem nagyon akadt gondom már csak azért sem, mert menet közben külön finomhangolhatóak az opciókon belül – és effektek módfelett látványosak és hangulatosak, grafikai szempontból tehát jól teljesít a program. Hiába azonban a sok állítási lehetőség, a zenék és hangok kissé középszerűek lettek, a RAP műfaj képviselőinek megismerése pedig kimaradt az életemből, így lövésem sincs ki az a 4Pound, Buck, Big Gov, Jatis, 5ifth and Semi, Jax, Kenny Knox, vagy Raskall, Rogue, B. Hood, Cain, sorolhatnám. Nektek lehet, hogy többet mondanak ezek a nevek…

Másodszor lepődtem meg Midway produktumon ebben az évben, mert – bár nem vagyok nagy NBA rajongó –, de az számomra is nyilvánvaló, hogy nem egy összecsapott program a Ballers. A grafikája szép (PS2-n és Xbox-on egyaránt – a két verzió szinte pixelről-pixelre megegyezik), a játékmódok kellően változatosak, a kinyitható extrák hegyei, a megvásárolható sztárok tucatjai, a bemutatható kombók tömegei inspiráló tényezőként hatnak. Az on-line és többjátékos mód sem hiányzik, magyarul minden a helyén van, én nem hiányolok semmit. Talán csak – ismételten – a GC verziót (újfent cancelled?).

[D a e]
suffocation@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Jómagam továbbra sem vagyok nagyobb sportjáték rajongó, mint korábban, így nálam ez az NBA Ballers nem oszt, nem szoroz. Addig jutottam el, hogy nyomtam egy gyors meccset, ami alapján megállapítottam (amúgy egyszeri gamer módjára), hogy a grafika az jó… Szóval, ennek a játéknak kedves olvasók, jó a grafikája… :)

NBA BALLERS

MIDWAY	
PS2, XBOX	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó
PS2	1-3 Játékos, online memóriakártya 8mb (44KB) analóg irányító (dual shock) multitap adapter, headset
XBOX	1-3 Játékos dd 5.1

✔ kombók és extrák hegyei, meglepően sokrétű és összetett
× tölt egy „cseppet"

XBOX PS2
8 pont

SERIOUS SAM NEXT ENCOUNTER

„KOMOLYRA" FORDÍTVA A SZÓT...

Még 2002 decemberében történt az eset. Bár elég sok játékot kaptam ki tesztelésre, szinte mindegyikkel nagyon élvezetes volt játszani, hiszen a karácsonyi szezon jóvoltából majdnem minden kiadó próbálta szorgalmazni a minőségi cuccokat. Három igazi favoritom volt abban a hónapban. Splinter Cell: ugye nem kell magyaráznom, miért. Myst: szerintem ez is önmagáért beszél. A harmadik pedig a Serious Sam volt – X-re. (Ez utóbbi cím nagyon jó értékelését Martin először elég szkeptikusan fogadta, de az idő végül engem igazolt. Nem tellett bele egy évbe, mikor főszerkesztő urunk és parancsolónk már teljesen a játék rabja lett. Ketten, vagy egyedül... mindegy, csak hadd irthassa az ellent...)

Történetileg nem volt egy nagy szám a stuff. Az emberiség egyetlen esélye a gaz idegen lények ellen *Komoly Sam*, aki bombával díszített, mindig fehér trikójában meg is indul a hatalmas csapatokban érkező hódítókra vadászni. A gyermeteg történeten a képi világ sem segített, hiszen a grafika nem volt mentes az akadozástól, ráadásul egy Halo, vagy Turok vetélytársa sem lehetett dizájn terén. Illetve „elnézést, bocsánat... nem így gondoltam, nem úgy gondoltam – lósz@rt". A képi világnak csak a programozott részével volt gond. A grafikusok képzelőereje viszont teljesen korrektté tette az összhatást. Tudható ez be az ellenfelek egyediségének, a hatalmas területeket tartalmazó egyiptomi környezetnek. De ami a legfontosabb húzóereje volt ennek a címnek: a *hangulata*.





Maga a stílus FPS. De nem Halo, nem Timesplitters (nekem ez van kicsit „túlhájpolva"... a pályák kialakítása *zseniális*, de a többi...), és nem Turok. Ez valami egészen más. Leginkább az őskori Doom sorozatra emlékeztet, abból is csak azokra a részekre, amiknél eldurrant a fejlesztők agya, és olyan jelenetekbe helyezték el a játékost, amikben egy egész hadsereg özönlött velünk szemben, és totális káosz alakult ki a démoni hordák hentelése közben. Igen, a szó korrekt képet ad a teljes egészről: *hentelés*. Elejétől a végéig. Nincs szünet, nincs pihenő... éppen csak annyi, ami szükséges ahhoz, hogy egy pillanatra rendbe szedd magad a következő csatához. Ehhez még hozzájárult a főhős időnkénti (kicsit Duke apót idéző) poénkodása, valamint a teljesen jól használható többjátékos mód. Ez elég volt a sikerekhez. Még ha nem is hatalmas tömegeknek okozott felhőtlen boldogságot, egy bizonyos réteg imádta. Nem titok; akik a pusztítást kultiválják egy fárasztó nap után, valamint azok akiknek mond valamit a szó: *gore*. Kicsit vicces köntösben, amit nem lehet igazán komolyan venni (ez nem The Suffering), de az alapmotívum egy az egyben azonos.

NEXT ENCOUNTER

Őszintén bevallom, teljes adásszünet állt be személyemnél a játéksorozattal kapcsolatban. Odáig még bírtam a tempót, hogy PC-n van a First Encounter, meg a Second Encounter, amik aztán egyben jöttek ki az X-re, szimplán Serious Sam néven. Közben a sorozatot kitaláló Croteam dolgozik a második epizódon, ami PC-re, X-re jön ki ismét, méghozzá a frappáns Serious Sam 2 címmel. De, hogy ez a **Next Encounter** pontosan mi, az talán csak az atyaúristen tudja, de szerintem még ő sem. Annyi bizonyos, hogy nem a *Croteam* vállalta a munka igazi részét, mivel a készítők listájában alig vannak megemlítve (köszönetnyilvánítás), a fejlesztők, tesztelők, egyéb dolgozók mind a *Climax* színeiben tetszelegnek. Utóbbi cég idáig nem a legcsodálatosabb alkotások megjelentetéséről híresült el, hanem inkább a középszerű, de sokszor használható (néha formabontó) alapötlettel rendelkező termékeiről, amik valljuk be, nem voltak túl sikeresek. De fő témánkra visszatérve. Most mi ez a Next Encounter? Nem tudom biztosan. Talán valami mellékág. Kövezzetek meg, de érdemi információt sehonnan nem tudtam kideríteni. Más, mint az előző részek, de nem a valódi folytatás, még csak nem is az anyacég készítette. Mijjez? Nem tudom, de attól még belenézhetünk a lemezbe.

TESSÉK KOMOLY ARCOT VÁGNI

A cégek logoi után jó szokás szerint bemutató következik. Elsőre megpillantom, reakció a következő. *Apám, ez nagyon szép a gép teljesítményéhez képest!* Na, de nem eszik olyan forrón a kását. Lesz még meglepetés számomra bőven. Ekkor azonban még nem sejtettem a későbbieket, csak néztem a videót, amiben ismert/ismeretlen lények hadát osztotta Sam, a legkülönfélébb terepeken. A hangulaton már érződött, hogy ez annak a játéknak egy újabb része, amit én anno örömmel leteszteltem. Ezek után nézelődtem kicsit a menüben. Új profilt készítettem magamnak, ami annyiból áll, hogy kiválasztasz egy tetszetős karaktert, majd a főbb beállításokat is átnézed nála az új játék elkezdése előtt. Mondjuk nem egyszerű fazonok vannak benne, mivel a csecsemőnek öltöztetett férfitől kezdve a bohócon, Elvis imitátoron, halászon át egészen a szkafanderes űrhajósig mindenféle állatforma található a választékban. De álljunk csak meg! Mi az, hogy nem lehet állítani a gombkiosztást? Hogy a... Ezt hogyan képzelik? A belsőségek hullását lehet szabályozni, az invertált nézelődést, vagy a szélesvásznú megjelenítést szintén, de ezt nem? Hogy tíz aranygyűrűje legyen annak, aki ezt így találta ki... ujja meg egy sem. Multiplayer, Credits, blablabla... nyomjuk már azt a startot...

KEZDÉS

A filmbejátszás kicsit a BG&E stílusára emlékeztet, legalábbis annál a résznél, ahol megmutatkozik a „gonosz". Hősünk ezek után teleportál egyet, majd az ősi Rómában találja magát, azonban cézárok, légiók helyett furcsa teremtményekkel fut össze. Ezek ráadásul nem is túl barátságosak. Kis zöld gömböcök, az egész testüket elfoglaló szájjal, valamint két karszerű képződménnyel, amiken rohannak feléd. Az előző Serious részek varangyait hivatottak pótolni... szerintem sokkal jobban teljesítenek! Főleg, hogy később még repülő változatuk is lesz, ami kábé úgy néz ki, mintha az előbbi gömböc felvenne egy olyan propelleres sapkát, ami régen volt nagy divat a kisgyerekeknél, azután azzal száguldozna. Elég vicces. A zöld lény neve: *Dum Dum*. Megjelennek a Sirian zsoldosok is, amik fejüket tehernek érezve utóbbi testrészük hiányában mászkálnak erre-arra. Több színben fordul elő, változó tulajdonságokkal. Lényeges tudnivaló, hogy nem nagyon rohamoz, inkább csak egy biztos pontról lő fegyverével. Mai napig kedvenc lényem a fejvesztett, két kezében bombát tartó öngyilkos zombi (*Kamikaze Marine*), ami messziről rohan felénk megállíthatatlanul, miközben folyamatosan ordít. Közelünkbe érve robban egy nagyot, ezért érdemes kilőni minél előbb. Teremtményekből van még rengeteg, sok helyet foglalna a felsorolásuk. Szárnyas démon, cyber lépegető (a tetején egy hatalmas aggyal), repkedő hárpiák, római légiósnak beöltöztetett óriás hangyák, csontvázlények, vagy a hatalmas, megállíthatatlanul robogó bölények.

AZ ŐSI RÓMA, MEG A TÖBBI

Circus Maximus-hoz hasonló aréna, előkelő rezidencia, „minden út Rómába vezet" szöveggel ellátott kőtáblák díszítette völgy, a Cézár palotája. Ez csak pár kiemelt helyszín, ráadásul csak az első egyharmadból, hiszen később következik az ókori Kína, valamint Atlantiszban is tiszteletünket tehetjük. Na, de vissza Rómához, meg a kezdetekhez. Amint nálam volt az irányítás, már tudtam, hogy átverés áldozata vagyok. Hol a kezdőfilm kidolgozott grafikája? Vagy az a GC-s verzióból lett csak átmásolva? Mivel nem láttam a Nintendo átiratot, csak sejthetem, hogy így van. Már csak azért is, mert X-es, PC-s változat nincs. *Csúnya átverés.* Nem kifejezetten csúnya. Vannak benne nagyon pozitív összhatások ugyanúgy, mint kritikán alul teljesítő pillanatok. Utóbbiak közé tartozik, hogy az épületekben járva, a falak előtt elhaladva láthatjuk az összeillesztést, amit a grafikusok alkalmaztak. Tudjátok, ez az a furcsa effekt, ami úgy néz ki, mintha egy fehér csík remegne meg időnként a háttérben. **Azt hiszem, leginkább az egyes PS gépen láttam ilyet utoljára.** A kettesen már nem túl gyakran, de azért hazudnék, ha azt mondanám, ez az egyedüli játék, amiben felfedezhető. A házakban egyébként is igen randa látványt nyújtanak a folyosók, de az is nagyon megrázó volt, amikor a völgy után valamikor egy vízeséshez jutottam, ahol a kamera szépen megmutatta, merre mi van. Mindezt nagy távolságból. Na... itt komolyan mondom, hogy olyan minőséget tapasztalhatunk, mint a PS1 esetében. Kifejezetten randa a látvány, aminek igazából szemet gyönyörködtetőnek kellene lennie. Legalábbis a vízesések ilyenkor a látvány kedvéért vannak. Ami nekem még kicsit zavaró volt, az a gyenge, vagy teljesen hiányzó árnyékok használata. Hmmm...

Na, de jöjjön a jó oldal. Az ellenfelek ötletes fizimiskájú, korrektül megrajzolt szörnyek. Ráadásul rengetegen vannak egyszerre a képernyőn, mégsem tapasztalható túlzottan lassulás. Mindez úgy, hogy erőteljes gyilkolás esetén bedurranunk, és felgyorsulunk egy csöppet a totális destrukció kedvéért. A hatalmas, teljes egészében bejárható terep + a nagy tömegek + a bedurranás okozta gyorsaság. Ez a hármas elég izzasztó lehet a hardvernek, de mégis megbirkózik vele. Ezek után pláne nem értem a sokszor gagyi, PS1 színvonalú megoldásokat.

HARCRA FEL!

Az irányítás pofonegyszerű. Bal kar – mozgás, jobb kar – nézelődés. R2 – lövés, L2/L3 – ugrás, L1/R1 – fegyverváltás, Háromszög – információk (fegyverek, tárgyak, lények), Négyzet/R3 – újratöltés (távcsöves puska esetében zoom), X akciógomb. Ami probléma... én szívesebben használnám például az R1 – tűz, R2 – zoom/reload kiosztást. Ki hallott már olyat, hogy egy FPS-ben nem lehet beállítani a gombok használatát? Ez tényleg eléggé kiakasztott. Na, de ha ezen túltesszük magunkat, egyéb nagy irányítási bakikkal nem fogunk találkozni. Mindenki megtalálja a maga nehézségi fokozatát. A leggyengébben a kezdők élhetik ki destruktív hajlamukat, míg a haladók a nehezebbekben. **A Serious fokozatot azonban csak a profiknak ajánlom, mert könnyen okozhat düh-**





rohamot! Nehézségi szintenként egyre erősebbek az ellenfelek, ráadásul sokkal több is van belőlük. A feladatok egyébként egyszerűek: ölni, ölni, ölni, kinyitni, megtalálni, helyére rakni, ölni, ölni, ölni. Ez maradt a régi. Lehet találni titkos helyeket, ezért érdemes odafigyelni mindenre (hatalmas hordóba beleugorva egy pincében találjuk magunkat, egy szobor talpazatán található kapcsolóval az egyébként zárt ajtó kinyílik, satöbbi...), már csak a pontszámok miatt is. Elakadni? Szégyen és gyalázat, amennyiben valaki ilyen sorsra jut...

„GYERÜNK! GYERÜNK! A HALÁLBA EGYÜTT MEGYÜNK!"

Kooperatív mód? Isteni! Nincs is nagyobb filing annál, mint amikor haverral egymást fedezzük és osztjuk a mindenfelől támadó szörnyeket, mutánsokat. Én indulok balra, ő jobbra... Miközben pedig lassan haladunk előre, forgolódunk mindenfelé, nehogy oldalba kapjon valaki, vagy hátulról lepjenek meg. Bár a többi kétjátékos lehetőség nem olyan nagy durranás, ezt az előbbi, gép elleni verziót mindenképpen érdemes kipróbálni, ha van két irányító... na meg egy társ. Az online mód talán pár embernek megfelelő szórakozást nyújt, *de igazából szerintem nem ez az a játék, amit rengetegen játszanának a neten.* (Magyarországról főleg nem.)



AZÉRT NEM ELÉG KOMOLY

Jópofa game, de volt már/lesz még jobb is. A többi gép verziójához képest béna átirat, de még a hardver erejéhez képest is gyengén muzsikáló grafika. A megváltoztathatatlan gombkiosztás. Az idővel azért unalmas játékélmény. Ezek a negatívumok. Utóbbihoz hozzáfűzés: sajnos a Serious Sam olyan játék, ami hihetetlenül rabul ejt egy darabig. Végigjátszod egyedül/kettesben... de később nem veszed elő, maximum akkor, ha már nagyon tele a t*köd mindennel, és igazi vérengzést, ámokfutást akarsz. Mert ez utóbbi nagyon jellemző a programra...

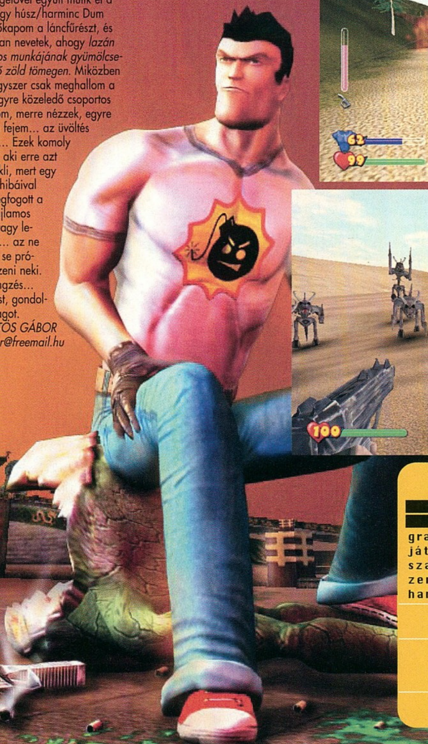
Pisztoly, láncfűrész, sörétes puska, rakétavető, satöbbi. Zsír fegyverek! Sőt... még járműbe is pattanhatsz, majd abból irthatod a nagy csapatokat. Non-stop gyilok. Én azt mondom, hogy igazi unikum, nagyon jó kis játék. Ezek a pozitívumok.

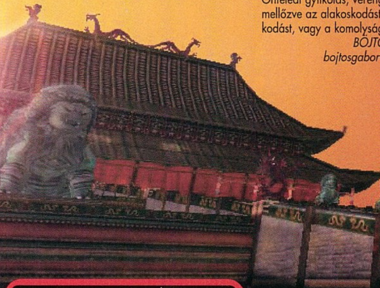
Sokan rábólintanak, még többen pedig azt kérdezik értetlenül: *mi ez a sz@r?* Pedig ez nem a fekália egyik mellékága. Egy ötletes, ámde teljesen öncélú hentelés. Fröcsög a vér, meg a zöld trutyi, repkednek a testrészek... ám nem félelmetes. Inkább csak szimplán szórakoztató. technós/metálos dallamaival, bugyuta sztorijával, őrülten támadó, hatalmas mennyiségben előözönlő lényeivel együtt. Mert ki az, aki azt mondja egy óra önfeledt lövöldözés után, hogy a Serious Sam egy baromság? Miközben rohan felénk a bölény... megállíthatatlannak tűnik, de a sörétes puskából leadott fejlövés hatására felbukik, csak úgy porzik körülötte minden. Miközben a lépegetők minden oldalról megindulnak felénk, mi oldalra sasszézunk, hogy elkerüljük a lézereiket, rakétáikat... azután az egyik rakétát eltaláljuk, ami a lépegetővel együtt múlik el a semmiben. Miközben vagy húsz/harminc Dum Dum veti rám magát, előkapom a láncfűrészt, és Bőrpofát játszva hangosan nevetek, ahogy *lazán átsétálok a fűrész áldásos munkájának gyümölcseként szanaszét fröccsenő zöld tömegen.* Miközben sétálok le a völgyben, egyszer csak meghallom a fejnélküli, élő bombák egyre közeledő csoportos ordítását... azt sem tudom, merre nézzek, egyre idegesebben forgatom a fejem... az üvöltés pedig egyre hangosabb... Ezek komoly hangulati elemek. Ki az, aki erre azt mondja, hogy nem érdekli, mert egy forintot nem ér? Nekem hibáival együtt is tetszik, mert megfogott a hangulata. Aki pedig hajlamos baromságnak nevezni, vagy leszólni az ilyen játékokat... az ne vegye meg, még csak ki se próbálja, mert nem fog tetszeni neki. Önfeledt gyilkolás, vérengzés... mellőzve az alakoskodást, gondolkodást, vagy a komolyságot.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu









MARTIN BELESZÓL!

Az a baj, hogy én már Xbox-on hülyére játszottam magam a Serious Sammel, így ez a kompromisszumokkal teli PS2 verzió nem csigázott fel túlzottan. De túl nagy gond nincs – ennyit bír a gép, kész. Ez a leggyengébb változat, de azért ez még mindig hamisítatlan Serious Sam feeling, tehát ha kizárólag PS2-d van, és bírod az FPS-eket, nyugodtan beszerezheted.

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

TAKE 2 / CROTEAM / CLIMAX

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos
memóriakártya 8mb (108KB), 16:9
analóg irányító (dual shock), online

✓ nagyon hangulatos, unikumnak számító hentelés
× idővel azért megunható, grafikailag elég gyenge

7 pont

VOLT JOBB...



A mikor ezeket a sorokat gépelem be a szövegszerkesztőbe, még nagyon távolinak tűnik a 2004-es portugáliai Futball Európa bajnokság – lévén, hogy április közepe van. Amikor viszont megjelenik az újság, és megkaparintjátok kedvenc magazinotokat, már május vége lesz, tehát szinte az ajtótokon fog kopogtatni a soron következő EB, így válik ez az április közepi cikk kiemelkedően fontosnak május végén. Mivel a játék hivatalos megjelenési dátuma május tizenhatodika, ami valószínűsíthetően korábbi dátum, mint az újság megjelenése, remélem nem rohan le mindenki a bótokba, UEFA Euro 2004-et vásárolni, hanem megvárja szépen az 576 Konzol standokra kerülését, és csak a cikk elolvasta után fog dönteni a játék megvásárlásáról. A program ugyanis minden előzetes elvárásokkal ellentétben *igencsak gyengén teljesít*, és kétnapi játék után is értetlenkedve állok előtte. Vajon tényleg komolyan gondolták az EA-s figurák, hogy ezt ilyen állapotban a boltok polcaira lehet küldeni?

Az ember a hosszú évek alatt már hozzászokik a jóhoz, és elég nehezen veszi be a gyomra, ha a megszokott minőségen aluli produktummal találkozik, vagy kénytelen játszani. Márpedig az **UEFA EURO 2004** esetében ez a tényállás forog fent! Ha jobban belegondolok, talán nincs is olyan paramétere a játéknak, amit ne szúrtak volna el, vagy ami egyéb programokban ne lenne sokkal jobban megvalósítva. Az EURO 2004-nél annak ellenére, hogy hivatalos játék, még arra sem vették a készítők a fáradtságot, hogy egy igazán ütős kis introt passzírozzanak a DVD-re. Pedig nem kellet volna CG animokat gyártani; elég lett volna, hogyha egyes bajnokságok legszebb jeleneteit (mint például a Lazio elleni Mancini, vagy a Real Madrid elleni Gulie gólt, és hasonló pompázatos megmozdulásokat) csokorba szednek, és profi módon megvágják. Felvonultatni a legnagyobb Európában játszó játékosokat: Figo, Beckham, Totti, ejj, de király lett volna. De nincs semmi ilyen, így aztán nem király, és csak egy rövid kis bejátszást láthatunk a játék grafikájával, ha sokáig nem nyomjuk le a Start gombot a kontrollerünkön.

A játék menürendszere talán az egyetlen pozitívum, amit külön meg lehet említeni. Sikerült ugyanis végre szakítani a FIFA sorozatban megszokott fehér hátteres, világos betűs dizájntalan ocsmányságtól, és egy egész korrekt rendszerbe szedett, ötletes egészet kaptunk. Ilyen például, amikor ki kell jelölnünk, hogy az otthon vagy az idegenben játszó csapattal kívánunk játszani – és ezúttal nem csak arról van szó, hogy jobbra vagy balra húzzuk a virtuális kontrollerünket, hanem két oldalt egy-egy poénos képet is láthatunk. Értelemszerűen a hazai oldalon egy dugig tömött, üvöltve őrjöngő szurkolókkal teli lelátót látunk, míg a másik oldalon szinte egy teljesen üres lelátó árválkodik, két magányos drukkerrel mindössze. De egyébként is jellemző a játékra, hogy a menüpontokhoz mindig tartozik egy-egy odaillő, poénosabb kép is, de még a töltések alatt sem kell unatkoznunk, mivel a legfurmányosabb trükköket akkor ismerteti a gép. Azért, hogy némi üröm is keveredjen a nagy örömbe, elmondom, hogy a menük valami iszonyatosan lassúak, a lenyomott gombokra csak másodperekkel később reagál a gép, ha egyáltalán reagál, ami különösen idegesítő mondjuk meccs közben, ahol a reagálási idő ennek a többszöröse.

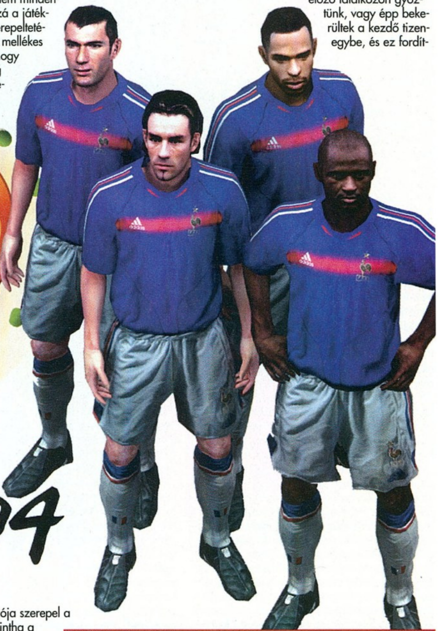
Mielőtt rátérnénk a játékmódokra, egy kicsit foglalkozzunk a programban szereplő csapatokkal, és derítsük ki, ami számunkra a legfontosabb, hogy hazánk nemzeti tizenegye szerepel-e a játékban? Mindenkit megnyugtathatok, hogy igen! Ráadásul a játékfejlesztők kezdenek eljutni arra a szintre, ahol már különösebb helyesírási hibák nélkül is le tudják írni kis országunk megkérdőjelezhető tehetségű labdarúgóinak neveit. Sőt, az Euro 2004 mindennél magasabbra teszi a mércét azzal, hogy már képes lekezelni az ékezetes betűket is, tehát Tököli Attila végre nem Tokoli, és így tovább... (Még azt is sikerült helyes leírni, hogy Magyarország.) A stuffban egyébként szerepel azon összes országok válogatottja – a legnagyobbtól a legkisebbig –, akik anno 2002 őszén nekivágtak a hosszú selejtezősorozatnak, még akkor is, ha nem kerültek ki az Európa Bajnokságra. Nem nézetem végig minden csapatot, de érdekes dolog, hogy például a program nem ismeri a holland csapat játékosait, és egyszerűen csak NED 1-X-nek hívja őket. Talán nem mindenki járult hozzá a játékban való szerepeltetéséhez? Nem mellékes egyébként, hogy bár rengeteg csapat rengeteg labdarúgója szerepel a gaméban, mintha a névsort még másfél évvel ezelőtt állították volna össze... Rengeteg a számomra ismeretlen arc, és a nagyobb válogatottak közül is sokban már jó pár hónapja újonnan felfedezett nagyágyúk játszanak, akiknek itt még híre hamva. Hol van már manapság a román Miriuta? Vagy ugyanilyen hiba a magyar válogatott fényképe is, ahol még látható Illés Béla, a játékban viszont nem találkoztam vele – még jó, hogy a Fehér Mikit nem hagyták benne.

Az UEFA Euro 2004 mód talán a legértékelhetőbb a játékban, itt ugyanis a selejtezőktől egészen a döntőig végigjátszhatjuk az összes meccset. Ha csak simán az EB lett volna a játékban, még ennyi pontot sem kapott volna tőlem, ez viszont nagyon kellemes. Ha ugyanis már kiválasztottunk egy csapatot (Hungary), alapban abba a csoportba sorol be minket a játék, ahová a való életben is bekerültünk (lehet egyébként új, véletlenszerű sorsolást is kérni), és végigjátszhatjuk az összes csoportselejtezőnket, végre visszavághatunk a Letteknek, a Lengyeleknek és a többi. A játék olyannyira végigköveti az EB-t megelőző két évet, hogy naptár szerint jönnek a csoportmeccsek, de ezeken felül még a barátságos meccseket is számon tartja a program, és azokat is lejátszhatjuk, ha van kedvünk (egyébként el is nyomhatjuk a mérkőzéseket – sim).

Ez több szempontból is hasznos. A barátságos meccseken ugyanis egy rakás játékost kipróbálhatunk, és az egyes győzelmekkel növelhetjük a csapat és a játékosok személyes morálját is. Azt, hogy az adott meccs előtt ki milyen formában van, egy külön képernyőn tudjuk megnézni. A játékosaink általában akkor fejlődnek, ha az előző találkozón győztünk, vagy épp bekerültek a kezdő tizenegybe, és ez fordít-

© 2002 UEFA TM

UEFA Euro 2004 PORTUGAL















va is igaz: akit kihagyunk, vagy lecserélünk, annak csökken a morálja. Ez így jól hangzik, de a játékban elég hülyén van megoldva. Előfordult például, hogy már javában ment az EB, amikor Lendvainak azért nőtt a morálja, mert ő lett a hónap játékosa a klubcsapatánál, vagy egy másik játékosomnak épp azért csökkent a morálja, mert ebben a hónapban nagyon kevés játéklehetőséget kapott szintén a klubcsapatánál. Szóval elég gáz. Mindegy, meccsek hosszú sorozata után ki kell jelölnünk végül huszonkét játékost, akikkel az EB-re kiutazunk. Ott aztán a megszokott kereteken belül zajlanak le először a csoportmeccsek, majd az egyenes kiesési rendszerrel folytatódik a játék egészen a döntőig. Utána viszont nincs tovább… kezdhetünk elölről mindet, avagy ellátogathatunk egy eltérő játékmódhoz. Igaz ezek sem túl változatosak, hiszen játszhatunk gyorsban a selejtezők nélkül EB-t, akkor kreálhatunk saját EB-t szabadon választott csapatokkal, esetleg nyomhatunk barátságos meccseket, összeállíthatunk vegyes válogatottat (Fantasy) a legnagyobb nevekkel, illetve külön részben gyakorolhatjuk a tizenegyeseket, és a különböző szituációkat, mint a szabadrúgások, és a szögletek.

Ez tehát idáig nem is túl tartalmas, nem is túl összeszedett, tele van hibákkal, azonban mindentől függetlenül lehetett volna még egy jó játék az EURO 2004, ha a meccsek legalább olyan élvezetesek lettek volna, mint mondjuk a Pro Evo 3-ban, vagy a FIFA 2004-ben. De sajnos pont a játék legfontosabb részét sikerült a legjobban elszúrni. A csapatok bevonulásával még nincs is baj, jók a kameranézetek, a stadionok is kinéznek valahogy. A nézőtér azonban már kifejezetten ocsmány színpaca, a füstbomba effektus próbálkozás pedig megmosolyogtatja az embert. Az arénák is mintha csak nagy vonalakban hasonlítanának a való életben fellelhető névadóikra; én ugyanúgy csak nyomaiban ismertem rá a Puskás Ferenc stadionra, mint a San Siro-ra. Ami viszont nagyon durva volt, hogy a hazai meccseinknél felhangzik a magyar himnusz is, és jól felismerhető a „Hajrá Magyarország", vagy az Üllői úti meccsekre jellemző ütemes taps is. Ez egyébként minden országra igaz, Angliában például a „Come on England" vehető ki kristálytisztán. A játékosok egyébként elég vegyes képet mutatnak, a nagyobb sztárok hasonlítanak a legjobban önmagukra, Figo például kiköpött, mint az életben, még a borostái is jól kivehetőek, persze ez sem mindenesetben igaz, mert Kahn például még csak nem is hasonlít önmagára, az ismeretlen nevű NED X-ben viszont könnyedén felismerhető Davids. Nálunk magyaroknál szinte csak a külföldön játszó labdarúgók hasonlítanak az eredetire, a többiek általában „egyenfej" textúrát kaptak. Ez még úgy, ahogy elmenne, az igazán nagy gondok viszont akkor kezdődnek, amikor elkezdődik a mérkőzés.

Először is a játék csigalassú. Hihetetlenül lassan futnak, mozognak a gépies mozgású játékosok a pályán, és még ennél a sebességnél is állandóan beszaggat, belassul a játék. Nyoma sincs a Pro Evo 3 dinamikájának, a FIFA gyorsaságának, nincsenek lendületes támadások, nem lehet hosszútávon vezetni a labdát, hiszen a labda nélküli játékosok mindig gyorsabbak, és beérnek minket, ami azért az életben közel sincs így. Az irányváltoztatásról kár beszélni is, mert olyan lassú és körülményes, hogy az minden képzeletet felülmúl. Mire csóri emberünk elfordul 45 fokos szögben, már hárman beérték és szerelték. Épp ezért nem lehet finom testcseleket sem csinálni, és az egész úgy néz ki, mintha a játék nem kezelné le normálisan az analóg karokat, és csak a régi digitális nyolc irányt ismerné. Egyébként passzolni sem igazán lehet, ami azért elég fontos elem egy fociprogramnál. Egyszerűen nem érzékeli a játék, hogy merre szeretnénk elrúgni a labdát, vagy hogy kinek szeretnénk átadni. Hiába akarunk egy hosszú indítást adni a jobb oldalra, ha egy fél fokkal jobb szögben tőlünk másfél méterre áll még egy csapattársunk, szinte mindig neki passzolódik a labda. Nem lehet lyukra futtatni sem, mivel nincs külön ilyen gomb, de felesleges is lenne, hiszen a társaink csak alibiből követik a támadásokat, a játékkal már egyáltalán nem élnek együtt. A sok kis hülye, már a középpályán elindulva integet, hogy kipasszoljuk neki, amikor meg kiugratnánk őket, egyszerűen leállnak, majd pár másodperc múlva észbe kapnak, és elindulnak, csak akkor már késő. Egyszóval röhejes a mesterséges intelligencia, és ez ott is jól lemérhető, hogy ha megállunk a leghátsó védőnkkel, és nem mozdulunk, szerencsétlen ellenfeleink nem tudják, hogy mihez kellene kezdeniük, csak egy helyben toporognak! Nincs is értelmes csapatjáték, a legtöbb gól pedig kispályákon látható tili-toli a tizenhatoson belüli szituációkból esik, vagy távoli lövésekből. A szabadrúgások és a szögletek is elég bénán lettek megoldva, még szerencse, hogy ezeket külön is gyakorolhatjuk. A bíró is elég vicces figura, hiszen **MINDEN** szabálytalanságot sárga lappal büntet, talán inkább ezen kellett volna többet dolgozni, mintsem azon, hogy a játékosok a szabálytalanság után szinte egymásnak essenek a dühtől. Az egyébként jó pont, hogy a két vonalbíró is látható játék közben. Ja, és a béna közönség minden egyes becsúszó szerelésnél fölhördül… apám…

Hozzá lehet persze ehhez is szokni, ha meg nagyon nem megy a játék, és mondjuk totál felidegesít, mint engem is oly sokszor, akkor a legegyszerűbb, ha egy kis időre menet közben csapatot váltunk, és lövünk az ellenfeleinknek néhány öngólt, úgy rögtön megnyugszik a lelkünk. De ki akar majd ehhez a visszafejlődéshez hozzászokni? Én biztos nem. **Egyébként az egész játék alatt az volt az érzésem, hogy egyszerűen fogták a 1999-es FIFA-t, egy kicsit kikozmetikázták, majd piacra dobták, mint Euro 2004.** Ez a játék sem grafikailag, sem irányításilag, sem a körítésben, sem mesterséges intelligenciailag, sem pedig játékélményben nem állja meg a helyét 2004-ben. Ezért kár volt megvenni a licenceket!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

A foci az a sport, amit vízben játszanak…? Félre a tréfát: nem tudom, hogy ez a játék mennyit ér. Láttam már hozzá 8.5 pontos értékelést. Meg láttam ezt. Szerintem próbáld ki, mielőtt megveszed.

UEFA EURO 2004

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-8 Játékos, multitap adapter
memóriakártya 8mb (177KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ remélem az eb ennél szinvonalasabb lesz
✕ talán inkább a 2000-es eb-re kellett volna ezt kiadni

7 pont









Malice

Rendkívül jó hangulatban ültem neki a **Malice** tesztelésének. Kicsit ugyan féltem attól, hogy ez az optimista, csöndes hangulat hamar átcsap pesszimista ordítozásba, mely majd az alkotókat fogja érinteni, vagyis inkább gyalázni. Szerencsére nem így történt. Bár a Mailce csupán egy közepesnél alig jobb platformjáték – PS2-n ugye ilyenből már tizenkettő egy tucat, így az elvárások is magasak –, mégis, van benne valami, ami megfogja az embert, és emiatt nehéz letenni. A baj ott van, hogy szinte lehetetlen megfogalmazni, mit sikerült beletenni ebbe a hibáktól hemzsegő, néha bizony nagyon buta programba, mely miatt mégis tetszett és ösztönözve éreztem magam a játékra. Többször elmondtam már, hogy szerintem mitől lesz jó egy platformjáték (legutóbb például a Carmen tesztnél) – most úgy érzem, elvárásaimnak csak részben felelt meg a Malice, ami azonban még így is elég volt, hogy elegendő ideig lekössön.

EGY ISTENNŐ „HALÁLA"

A játék sztorija meglehetősen – pozitív értelemben véve – agyament lett, de talán pont ezért humoros és jó is. És szerencsére végig is ilyen marad…

Az anyag címszereplője Malice, a vörös hajú, szabad szájú leányzó, aki legutóbbi kalandja után csúfos véget ért. Történt ugyanis, hogy menekülés közében rossz helyre tette be a lábát (és persze rosszkor), így egy nagydarab démon leharapta a fejét. Hősnőnk kimúlása azonban egyben a történet kezdete is. Malice ugyanis a túlvilágba kerül, hogy aztán a kapuban álldogáló figura – aki fekete öltözékében meglehetősen hasonlít a halálra – megtagadja a belépést tőle. Az ok: a leányzó a nyilvántartás szerint istennőnek minősül, ergo nem is tud meghalni.

Mivel hazamenni nem tud – a világa elpusztult –, ezért aztán Malice-t az Orrerybe (ez gyakorlatilag a világmindenség központja) irányítják, ahol találkozik a Metal Guardiannal. Ez a furcsa, órához hasonlítható szerkezet gyakorlatilag a világmindenség legfőbb ura és mozgatója, és most Malice segítségére van szüksége. Egy Dog God nevű isten – aki nem mellesleg Malice világát is elpusztította – fenyegeti az egész univerzumot. Mindezeken túl, Dog God ellopta a 8 Logic Key-t, mely tárgyak segítségével teljesen elrejtőzött az univerzumban, így megtalálni sem lesz egyszerű. Ehhez ugyanis meg kell találni a nyolc kulcsot. Igen ám, de mindegyik kulcs Dog God egy-egy szolgájához visz – számtalan egyéb akadály mellett persze –, akiket le is kell győzni. Ha ez sikerül, akkor az utolsó kulcs valószínűleg elvezethet Dog Godhoz. És ha őt is sikerül legyőzni, a világba valószínűleg visszatérhet a béke…





SZINTEK, PÁLYÁK, FELADATOK

Mindenekelőtt tehát érdemes tanulmányozni egy kicsit a pályákat, hisz egy platformjátéknál ez a legfontosabb. Az anyag központja a már említett Orrery lesz, innen lehet menni a pályákra is. Ezt azonban ne úgy képzeld el, mint a hagyományos platformanyagokban. Csupán egy teleportkapu található itt, ami mindig az aktuális világba visz attól függően, hogy éppen hol tartasz a történetben. A dolog óriási hátránya, hogy nem tudsz visszamenni a régebben bejárt helyekre, így ha azokon valamit elhagysz, többet nem is lehet őket felvenni. Konkrétan: szíveket kell gyűjteni – az egész játékban 100 darabot, mindegyik szinten ötöt lehet felvenni – így gyorsan kiszámítható, hogy hány helyre lehet eljutni. Természetesen ezek a szívecskék rendkívül eldugott helyeken vannak, így aki maximalista, annak rendkívül sok fáradságába fog kerülni, hogy összeszedje őket. Főleg így, hogy a már bejárt helyekre nem lehet visszamenni.

A világok amúgy több alpályára oszlanak, míg a legvégén egy főellenség vár. Ezek legyőzéséhez természetesen ügyesség és gyakran taktika kell. Ha sikerül, akkor megkapsz egy kulcsot, melyet az Orrery-ben a helyére illesztve újabb világokat nyithatsz meg újabb pályákkal és főellenségekkel, így egészen a játék végéig. Maguk a pályák illetve az azokon elvégezendő feladatok rendkívül vegyes érzéseket keltenek bennem. Lesznek ugyanis kiemelkedően jó, ötletes helyek és küldetések, míg borzasztó unalmasak és ötlettelenek is. A jobbak közül csak egy példa, hogy ne sok poént lőjek le: szuper volt, amikor egy robotot kellett terelgetni az egyik pályán a továbbjutáshoz – igaz, ez egy meglehetősen nehéz feladat volt. Egy-egy jó ötlet mellett azonban érezni, hogy a készítők sokszor kifulladtak, és nem tudták mivel is dobják fel a játékmenetet. Ilyenkor sablonos, folyamatosan ismétlődő feladatokhoz nyúltak, melynek egy célja volt: a játékidő kihúzása. Sokszor előjön az a feladat, amikor bizonyos számú ellenfelet kell leverni, ez szinte valamennyi pályán visszaköszön és egy idő után a monotonná teszi a játékot. Kár, hogy a készítők kimerültek, és nem volt fantáziájuk, hogy valamennyi pályát változatossá tegyék.

Egyébként a nehézségre azért ügyeltek. Kezdetben nagyon könnyű lesz az anyag, de a negyedik pálya után elkezd egyre sűrűben szívatni, ami persze nem baj. Nem lesz ugyanis játszhatatlan a program, de még elegendő kihívást nyújt. Sikerült tehát megtalálni a még optimális nehézséget, igaz, a vége felé egyre többet fogunk anyázni.

KEZELÉS ÉS KRITIKÁJA

Most pedig nézzünk bele kicsit jobban a program kezelésébe, és lássunk egy-két ehhez kapcsolható észrevételt is.

A jobb oldali analóg karral tudsz menni, míg a bal oldalival a kamerát forgathatod. Utóbbihoz máris van egy észrevételem. Kezdem feladni azt a hitemet, hogy egy 3D-s platformjátéknak lehet **igazán jó** kamerakezelést írni. Vajon képesek erre egyáltalán a programozók? Mert nem is emlékszem, hogy van-e olyan 3D-s platformjáték, melynél ezzel nincs probléma. Természetesen a Malice is ilyen, sajnos. Nagyon zavaró, hogy állandóan a kamerát kell állítgatni, hogy jól lássuk, mi történik körülöttünk. Amúgy az L2-vel mindig magad mögé állíthatod az operatőrt.

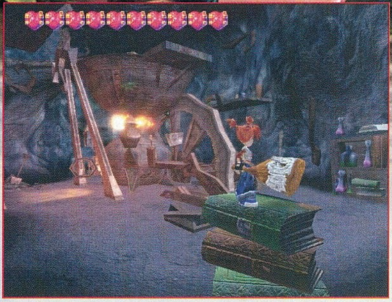
Az X-szel tudsz ugrani, míg ha kétszer lenyomod, dupla ugrást csinálhatsz. Az ugrás használatánál jön elő a program másik szokatlan jelensége, nevezetesen, hogy kicsit lassú lett. Sokszor úgy éreztem, hogy lassított felvételben látom Malice-t mozogni. Nem annyira vészes dolog ugyan, mert a játszhatóságot nem rontja le, de mégis figyelhettek volna erre – amúgy PAL verziót teszteltem, lehet, hogy az NTSC ebben jobb…

A Háromszöggel tudsz mindenféle gombot, teleportot aktiválni, például a Metal Guardian mellett ezzel tudod a kulcsokat is helyretenni.

Az R1-gyel léphetsz a főmenübe, itt több almenüt is találsz. Legfelül az aktuális feladat leírását láthatod, így semmiképpen nem akadhatsz meg a játékban, mert csak belépsz ide és elolvasod, mit kell csinálni. Itt találod továbbá az eddig összeszedett szívecskék mennyiségét is. Ne zavarjon meg, hogy a stuff szívecskékben jelzi az energiádat is (bal fel-









ső sarokban), melynek értéke folyamatosan növelhető a játékban.

A menü alsó részében találhatsz gömböket, ahova varázslatokat lehet gyűjteni. A mágiákat történet szerint lehet begyűjteni, így egyet sem hagyhatsz el. Használatához az R2 + valamelyik gombot kell nyomni, attól függően, hogy melyik varázslatot akarod használni – a négy gombhoz négy mágia tartozik. A varázslatokhoz manna szükségeltetik (az energia mellett a kék kör jelzi mennyi van éppen), ezt a pályákon található kék kristályokkal lehet feltölteni.

Nem szóltam még arról hogyan lehet kiiktatni az ellenfeleket. Szerencsére Malice kap egy hatalmas bunkósbotot, ezekkel lehet kiütni mindenkit a Négyzet vagy a Kör (utóbbi erősebb csapás) használatával. Ehhez kapcsolódik, hogy az ellenfelek irtózatosan buták lettek. Ha meglátnak elkezdenek feléd rohanni, ilyenkor ha megállsz egy hegyben és elkezded nyomogatni a Négyzetet, akár csukott szemmel, energiaveszteség nélkül leverheted őket (ezt ki is próbáltam!). Később idegesítők lesznek a lövöldöző szörnyek, akik csak állnak egyhelyben és a pálya legtávolabbi pontjairól lőnek minket – szét. A mesterséges intelligencián talán nem ártott volna csiszolni, mert ez így bizony gyatra lett, és unalmassá teszi a harcot. A főellenségek is buták, csak az előre beprogramozott mechanizmusukat csinálják, így ha megtanulod a mozgásukat és a technikájukat, gyerekjáték lesz leverni őket.

ÉRTÉKELÉS

A Malice grafikájáról nem sok jót lehet elmondani. Kis túlzással akár egy PS1-en is elmenne, legalábbis némely pálya kidolgozottságát nézve. Az a baj, hogy a színek túlságosan visszafogottak, és ezért a szintek nem elég látványosak, nincsenek szép effektek, minden olyan középszerű. Ráadásnak az animáció sem tökéletes, sőt néha *gyatra*. Nem tetszett, hogy minden (pályaelemek: mondjuk fák, szereplők) szögletes, nincsenek szépen lekerekítve a formák, mint mondjuk a Pitfallban. A grafikusokat még bizony meg kellett volna dolgoztatni, mert ez így csak közepes lett.

Az audio területén nem tudok sem kiemelkedő, sem negatív dolgokról beszámolni. A zenék nagyjából megfelelőek és a szinkronnal sincs baj, minden szereplő beszél. Malice dumái néha nagyon bejöttek, jókat szórakoztam rajtuk. Csak az nem tetszett, hogy a beszéd alatti felirat nincs összhangban a beszéd ütemével. Azaz mielőtt egy szereplő végigmondaná a szövegét, a felirat nem várja be, hanem átvált a dialógus további részére, ami rendkívül zavaró.

Mindent összevetve: a sok a hiba ellenére mégis valahogy *jól elvoltam vele*. Hiába csak a közepesnél alig jobb színvonal, nekem bejött. Hogy végül miért is? Azt hiszem a jól eltalált játszhatóság miatt. Igaz, hogy sok az apró probléma, de szerencsére nincs olyan óriási gikszer a programban, ami az egészet tönkrevágná, és ezért a hangulata is ok. Ennek ellenére a megszerzését csak abban az esetben javaslom, ha tényleg platformjáték függő vagy és az óriási választékból már minden nagy címet kipörgettél. Akkor érdemes megvenned. Ha azonban igazi aduászt akarsz a témában, akkor keres magadnak más anyagot.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Ez a Malice game már fényévek óta ott van a köztudatban. Nagyon régóta jönnek róla a képek; csak fejlesztették, fejlesztették, fejlesztették – míg végül egy jó közepes akciójátékot hegesztettek belőle. Az első screenshotok idejében még nagy volt a hype – egy Raymanre hajazó stuffot vártunk, szürrealista képi világgal megfűszerezve. Hát, úgy látszik elfogyott a kraft... vagy túl sok komoly konkurencia jött ki időközben? Én nem erőltetném, csak ha már mindet lenyomtam volna a témában...

MALICE

EVOLVED / AGONAUT
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (109KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó hangulatú platformjáték
✕ az erős mezőnyben ez kevés

6.5 pont

NULLADIK VÁLTOZAT



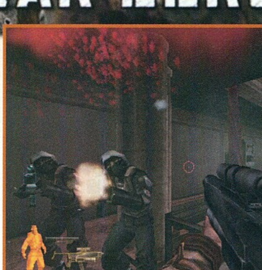
Kezdetben vala a Medal of Honor és a MoH a PS-emben vala. És én nyomogatám a szent kontrollációs jeleket, nagyokat káromkodván, mikor a sátán szolgái lelövend engem és örvendezém szerfelett azok megdöglendésekor. És látám, hogy a MoH jó. És lett este és reggel, a második nap, és én még mindig nyomogatám a szent jeleket, pedig szemeim lecsukódni kívánnak. S midőn a MoH kivégeztetett, megáldám azt és elrakám polcaim rejtekébe, s most visszaemlékezém ama dicső napokra. Ámen.

Nem kell félni, nem írom végig a cikket a Károly Gáspár-féle style alkalmazásával, csak elnosztalgiáztam egy kicsit. A MoH annak idején tényleg nagyot robbantott, és a lendületet tudták is folytatni a második résszel, azonban annak a végére már látszott az ötlettelenség (robot náci – vagy náci robot, eh). A PS2-es Medalban meg volt 4 újféle pálya, miután mehettünk tovább a cső pályákon, nulla mozgásszabadsággal, a legújabbról meg ne is beszéljünk... Harci vágyaimat némileg enyhítette a Wolfenstein megjelenése, csak szerintem kár volt bele a sok csonti meg zombi és múmia. Érthetőbben fogalmazva, vágyakoztam már egy igazi háborús lövöldözés után, ahol érzem a nyomasztó légkört, a virtuális halál ólálkodását a nyomomban, golyók fütyülését és gránátok robbanását utam során. Mert **ez** a háború, nem a Ghost Recon vagy SOCOM féle bújócska.

Na, és most itt a World War Zero, ami ugyan jól megadja a hangulatot, viszont a történelmi hűsége erőteljesen megkérdőjelezhető. Úgy látom, tökéletes elegy nem lesz egyhamar, korhű összecsapásokat eszközölni inkább nyomulok a Panzer Generallal a hatszögletű táblákon (amiben egyébként a nácikat kell győzelemre vinni – érdekes, ez régen még nem ütközött akkora ellenállásba a cenzorok részéről). Az Ironstorm ugyanis nem állítja meg az Első Világháborút a németek kapitulációjával a híres vasúti kocsiban. Most éppen 1964-ben járunk, és a Nyugati Konzorcium katonájaként, James Anderson főhadnagy képében kell megakadályoznunk az őrült, Bolsevik lázadást leverő Ugenberg báró Orosz-Mongol birodalmi terveit.

A korabeli háborús híradókat idéző intro filmecske után meglepően kevés választási lehetőséget tár a nagyérdemű elé a főmenü, mivel a Kampány, a Multigyakás és az Options az összes pont. Jó lett volna ilyen extra meg online lehetőségeket is látni, de a multi itt csak a négy képernyős, osztott mészárlást teszi lehetővé (nagyképernyős TV-sek előnyben). Pedig szerintem két multitap árából simán, vagy kis hozzáadással kijön egy net adapter, de az megint más kérdés, hogy az SCEE mikor veszi fel EU taggá felcseperedett országunkat a support listára. (Itt van május elseje, énekszóóó és tánc köszöntse... Narancsszínű olvasóim ne háborodjanak fel, a Munka Ünnepe amerikai találmány (ha jól tudom), nem az átkos korszakot éltetem, csak nekünk nem volt rá jobb dalunk.) Szóval, baráti körben lehet deathmatcholni, ugyanezt 2-2 emberes csapatban is megtenni, a baráti lövedékek sebzési mértékének beállításával, és zászlós rohanást is véghezvinni a megint csak klasszikus capture the flag szabályai szerint. Hát, megnéztem pár pályát, de nem egy Q3 Arena... Ha már nincs internet támogatás, legalább LAN partit beépíthettek volna, hogy ne egy gépnek kelljen a 4 külön helyszínt leképeznie. Azért pár extra befért így is, pl. egy földalatti szinten a kőoszlopok szétrobbantgatása.

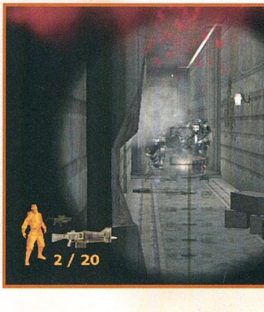
Nos, ennyit a multiról, lássuk az egyszemélyes részt. A szokásos 16:9 kép és Dolby PLII hang beállítása után elmerenghetünk azon, hogy a három nehézségi fok közül melyikhez vagyunk elég erősek lelkileg és idegileg. Én a Normalon elég jól elvoltam, de hardcore idegbetegek választhatják a megabrutál nevű Suicide-ot is (magyarul öngyilkos)! Ez nem azt jelenti, hogy saját magunk felrobbantásával kell átverekedni az ellenségen, hanem hogy gyűjthetünk pénzt új TV-re és gépre, és ez miatt éhen halunk (lásd The black day of Grundig TV, avagy Radeon esete az NFSU-val, előző szám Csevi). Na jó, azért ennyire nem veszélyes a dolog. Ennek kapcsán elgondolkoztam, hogy mikor toltam én gamét hard fokozaton, de a kiértékelés negatív lett. Én játszani szeretek, sikerélményeket szerezve, nem pedig szívinfarktust. Érdekelne valamilyen felmérés arról, hogy egyáltalán a gamerek hány százaléka választja a szivató fokozatot, vagy csak ősi beidegződések miatt van mindig három lehetséges szint a játékokban. No, játsszunk végre!



Megpróbáltatásaim a frontvonalon kezdődtek a táborunkban, ugyanis itt kaptam a parancsot, miszerint be kell jutnom az ellenséges vonalak mögé, és megsemmisítenem valami fegyvergyárat. Gondolom, épp álmomból robbantott ki valami, mert a hálóhelyiség romos falai és felborult tábori ágyai erre engednek következtetni. Kint a bajtársaim mászkálnak, fegyverropogás, nehéztüzérségi lövedékek becsapódásának robajai és halálordítások kíséretében. Én is elkezdek mászkálni, és örömmel konstatálom, hogy a fegyver dinamikusan követi a fényviszonyokat, legalábbis kellemes az erre utaló effekt. Megvan a Ghost Reconból hiányolt dülöngélés is, ami az emberi mozgás természetes velejárója, a többiek viszont kissé papírfigura módjára mozognak, mintha nem lenne súlya a testüknek és a végtagjaiknak. Később aztán rájöttem, hogy ez valószínűleg azért van, mert az Ironstrom végre nem csak előre felvett és letárolt mozgásfázisokkal rendelkezik, hanem az úgynevezett rongybaba kinetikát alkalmazza. Ezt legjobban a halottakon tudom elmagyarázni. Van ugye a hagyományos módszer, amit a MoH és általában minden program használ. Ez szép és emberi (elvileg), viszont megvan az a nagy hátránya, hogy nem helyzetfüggően rugalmas. Ettől vannak azután a halottak félig a földbe fúródva, derékig eltűnve a falba vagy más tárgyakban, mert a motion capture csupán a 3D-s modellt tudja adatokká konvertálni, a többiről a T. programozóknak kellene gondolkodniuk – de ehhez vagy buták vagy lusták. Az itt is megvalósított technika viszont az, hogy az embernek külön kezelik a testrészeit és a törzsét, ily módon ha halálakor egy falnak esik, akkor képes behajlítani a lábait és úgy elesni, majd eldőlni a földön. Sőt, ha egy magasabb helyről esik le, akkor is modellezve van a gravitáció, és földet érés után még elrendeződnek a tagok, ahogy azt kell. Ez igen nagy hangulati tényező, remélhetőleg egyre több helyen visszaköszön, mert unom a lamer megvalósításokat így 2004 közepe felé haladva. De azért az animátorok nem voltak a helyzet magaslatán a humanoid mozgás terén, és egy esetben láttam kiemelkedés tetején mereven fekvő halottat is, levegőben lógó végtagokkal (egy lépcsőn leesés viszont profi volt). Visszatérve a bázisos kezdésemhez, azért furcsálltam kissé a helikopter megjelenését az égen, pláne ilyen modern formában. Kicsit még kolbászoltam a környéken, forgattam a kamerát, benéztem a véres műtőbe is, ahol két bajtársam ült a földön és tök egyszerre animáltak, vizsgálgattam a füstöt és megállapítottam, hogy le kéne szokni már a lapka-forma megvalósításról, eljutottam a szépen becsillanó pulttal rendelkező fegyverraktárba, lövöldöztem egy kicsit a gyakorlóhelyen, és elborzadtam, amikor két katona is egy aknabecsapódásban tűnt el. Sajnos egyben maradtak, mint mindenki a későbbi pályákon, akikre gránátot dobáltam, vagy ágyúval lövöldöztem rájuk. Nem vagyok egy hentes típus, de egy direkt detonáció után nehogy már sértetlen legyen a figura. (Igen kíváncsi vagyok a ShellShock: Nam '67-re, hogy ott csak dekorációként szerepelnek félig szétszakított, kilógó belű hullák, vagy mi is gyárthatunk ilyeneket a megfelelő célszerszámok segítségével – nem a vér és horror hiányzik, hanem a realitás; harci játék rendes hulla nélkül olyan, mintha egy autóversenyben nem forognának és fordulnának el kanyarodáskor a kerekek.) A robbanáseffekt amúgy szép volt, és a hangja is rendesen megütötte a bassláda hangszóróját. Mivel már eléggé untam a lövészárok szűk mozgásterét, épp jókor jött a fent leírt parancs, és végre kikerülhettem a szabad ég alá.

A szabad égből egyelőre csak egy újabb lövészárok falaival behatárolt részt vizsgálhattam meg, de az ég tényleg szép volt (Martin azzal a megjegyzéssel adta oda a gamét, hogy ezt milyen jól milyen megcsinálták benne). Pár emberem is követett, bár először le akartam lőni őket, de a célkereszt zöld pontja elgondolkodtatott, hogy talán mégsem kellene megtenni, na meg ezt meg is erősítette a parancsnok (vagy ki) rádión, miután egy sarkon befordulva reflexből arcon lőttem a puskámmal egy éppen szembe jövő bajtársamat. Ellenben végre kaptam ellenfeleket is a gaz németek képében, akik fentről lövöldöztek rám, piros vér-fröccsenést generálva a kamerára. Valamit mondtak is, de ez nem a MoH-ban megismert „disznó amcsi" volt, amit szerintem sérelmeztek is az emlegetettek, mert a másodikban már nem találkoztam ilyen szavakkal, hanem valami „nachtig fertis". A szemetek elég jól céloztak, de a game ezen részét ügyesen írták meg az én oldalamon is, sőt, lehetett kérni auto targetet, amit persze csak egy kipróbálás







erejéig kapcsoltam be. Ezen kívül kétféle módon kezelhetjük a fegyvert, illetve a célzást, de a különbség csak annyi, hogy a *lookspring* bekapcsolásakor automatikusan visszahúz középre a célgömb.

Kint végre jött több ellenség is, de sajnos csak kisebb csapatok bukkantak fel, ami még mindig nem elég a valódi frontvonal feelinghez. Nem baj, kárpótolt a viszonylag nagy bejárható helyszín a szétlőtt, romos házacskákkal, fákkal, zöld dombokkal, a barna földön pár színes fűfolttal és bombakráterrel. *„Egész jól néz ki a táj!"* – gondolja Dzson, és hallja, hogy lő rá valaki. Dzson megkeresi és visszalő, mire a másik elesik, de ülve marad a földön. *„Na ennek vége!"* – mondja Dzson magában, és odamegy megvizsgálni, majd érdeklődve figyeli, hogy a német valamit babrál a kezében és leejti maga mellé a földre. *„Ez biztos egy gráDZSBUMMM.."* – gondolja Dzson a kibiztosított és felrobbant gránátról, majd szitkozódva megy vissza az utoljára látott egészség csomagért. Ez egy nagy piros pont a feelingnek! Sajnos a health csomagokat még mindig a helyszínen használja fel hősünk, és ez elég bosszantó, ha csak pár csík energiát vesztettünk, de a barom megeszi a fél életerőt visszaadó cuccot, persze hogy ne maradjon későbbre amikor tényleg nagy szükség lenne rá. Az ülve maradt, sebesült harcosokra visszatérve: nem mindig választják a mártírhalált, mert ha lassan közelítve rájuk fogjuk a fegyvert, akkor hajlamosak felemelt kezekkel megadni magukat, s ezután már csak rajunk múlik a kegyelem, vagy a *bumm a fejbe*. A hullák sajnos hajlamosak eltűnni, csak pár darab marad mutatóba a csatatéren, ellenben fegyvert és lőszert általában hagynak maguk után, ha nem lenne elég az, amit a különféle dobozokban találunk. Nyomhatjuk az ipart pisztollyal, puskával, három féle gránáttal, lángszóróval, rakétakilövővel, gránátvetővel, gépfegyverekkel és sniperkedésre alkalmas eszközökkel is – ahol a fel/le gombokkal nagyíthatjuk ki mit sem sejtő célpontunk fejét. Ez a nagyítás a telepített géppuskáknál is megvan, amik mögé beugorhatunk pár helyen, sőt, később nehézlöveget is működtethetünk a templomtoronyban, vagy akár szétlőtt tankok tornyába is bemászhatunk. Ez utóbbi persze csak néhány esetben, nem minden roncs rendelkezik ezzel a tulajdonsággal. (Az említett templom megszívatott rendesen, mert nem vettem figyelembe, hogy a liftjén két gomb van, azt gondolván, hogy csak díszítés, és nem használtam a lefelé irányt, pedig ott kellett továbbjutnom, hanem másfél órát kóboroltam a terepen egyre neurotikusabban.) Ettől eltekintve a fő- és mellékküldetések teljesítése nem fog nagy fejtörést okozni, általában el kell jutni valahova, meg kell ölni valakit vagy ilyesmi. Wolfenburgban pl. egy kínzómestert kellett kinyírni, aki ilyen véres hentes ruhában jött, és külön műtőasztalt tartott fenn az ellenség szóra bírásához. Az ezután következő városkában pedig az ellenállás számára kellett utat nyitnom pár tank kilövésével, amit segített az egyik ellenálló ember is, mivel mikor én fedezékbe húzódva vártam, hogy a harckocsi elhaladjon és hátba lőhessem, a fickó kirohant és egy puskával lelkesen lőni kezdte a páncélost – robbanás, sikoly és csend.





Szóval, mint látszik, a WW0 egy teljesen hagyományos FPS, de olyan, amilyennek lennie kell. Alig van benne hiba, a légkört és hangulatot nagyon eltalálták, és csak akkor lassul be picit, ha sok ember lő egyszerre a csatatéren, ami a lövedékek útjának nehézkes lekövetése magyaráz. Ellenben az olyan apró finomságok, mint az eső, ami felnézve pöttyöz a kamerán, vagy a zajeffekt, amitől tényleg úgy néz ki a föld, mintha sáros talajra esne a csapadék nagyot dobnak az egészen. Piromán természetűeknek bejöhet, hogy a lengedező zászlók felgyújthatóak és szép lassan elégnek, illetve a lángszóróval lefújt katonák égve rohangásznak, vagy földön ülve csapdossák magukat. Sajnos a tűz a levegőt nem remegteti meg, ezt azért bekódolhatták volna még. Az ellenfél intelligenciája nem csak az égő fáklya ügyben merül ki, viszont a taktika helyett inkább a bátorságuk dominál, mivel ha meglátnak minket, akkor rohannak felénk, és nem hátráltatja az sem őket, hogy mi közben már egy telepített fegyver vagy egy tank tornyából irányítjuk rájuk valaminek a csövét. De ha egy épületben vagyunk, vagy sarok mögött húzódunk meg, akkor is szépen kilőhető az ilyen vesztébe rohanó csapat, de azt ne feledjük, hogy mindig tárazzunk be előtte, mert ez a művelet időt vesz el, miközben simán lelövik a fél életünket rólunk. A fegyverek kapcsán még megemlítem az igen érdekes gázgránátot, amit az ellenség akna töltelékként és lövedékként is szívesen bevet. Ez nem a szokásos mustárgáz, hanem egy hallucinogén elegy, aminek a hatására furán nyújtott lesz a táj, érdekes, szellemforma hangokat hallunk és képeket látunk, valamint az irányítás is inverz lesz (kéne nekem egy ilyen motyó itthonra is, unalmas estékre).

A grafikát már emlegettem feljebb, szerintem nem rossz – bár kiválót félek rá adni, de mindenképp a jó felső részén csücsül. A szétlőtt harcmezők, lerombolt épületek, tankok, nagy gyárépület, a szuper humán animáció, a nagyszerűen eltalált árnyékolás és fényviszonyok (ha a napba nézünk, akkor az előtte levő tárgyak körül élethű, homályosító ragyogás tapasztalható), és az időjárás eső és hó képében mind nagyszerű, csak valahogy kissé kihalt és statikus minden. Oké, az ellenséges vonalak mögött ténykedünk, és néhol még így is megizzasztnak minket, de mégis hiányérzetem van. Hatalmas csatákat akarok, harckocsioszlopokat, rohamozni a gránátok szaggatta földeken.

Na mindegy, ettől függetlenül szerintem ez a game megüti a MoH arcát sok mindenben. Játszható, érdekes, a Dolby hang szuperül be van keverve, és azért van benne kihívás is, persze nem csirke fokozaton. Viszont nem tudom, ki hogy barátkozik meg a vegyes történelmi képpel, ahol az I. Világháborús tank és modern helikopter egyaránt fellelhető, és a betanított robbanós kutyákkal, amik a hátukra kötött nagy adag bombával jönnek felénk ugatva. Nekem mondjuk ez könnyen ment, szóval ez ne hátráltasson senkit a WW0 beszerzésében.

(Az előző szám Cy Girls 7 pont véletlenül maradt bent, 5.5-re akart menni körülbelül...)

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Abszolút és teljes mértékben egyetértek a 8 pontos értékeléssel. Nekem nagyon bejön ez a game! Hihetetlenül hangulatos és nagyon stílusos, ráadásul eléggé látványos is. Nézzétek csak meg a képeket – igyekeztem a komolyabbak közül válogatni. Könnybe lábadt a szemem, hogy már az első pályán sniperkedhedtem... Tényleg ilyennek (vagy még ilyenebbnek!) kéne lennie minden PS2-es FPS-nek. A KILLZONE megérkezéséig szerintem nyugodtan be lehet ruházni rá.

WORLD WAR ZERO: IRONSTORM

MC2 / REBELLION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (347KB), 16:9
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ kellemes hangulat és grafika
× néhol kissé ellaposodik

8 pont


2 / 200

0 / 2


35 / 200

24 / 200

8 / 40

28 / 200

234 / 100

1 / 2


26 / 109

390 / 62


4 / 20

2 / 10

NAGYON SZOMORÚ A SZAMURÁJ





Genndy Tartakovsky zseni. Az orosz származású fiatalember az utóbbi néhány évben új életet lehelt a klisékbe belefáradt amerikai animációba, az üstökénél ragadta meg a műfajt, alaposan megrázta, belemártotta egy izgalmasan pikáns keleti szószba – a végeredmény egy sokak által fogyasztható, de az ínyencek számára is kívánatos bőségtál lett. A revolúciót megalapozó *Dexter's Laboratory* furcsa volt és humoros, a *Powerpuff Girls* furcsa és aranyos, a **Samurai Jack** pedig furcsa és COOL, így nagybetűvel. Számomra a Samurai Jack Tartakovsky eddigi munkásságának esszenciája; a zenit, amit valószínűleg már nem lesz képes felülmúlni. Jó másfél éve, a széria első három epizódját bámulva (az európai Cartoon Network jó érzékkel egyben adta le a történetileg is összefüggő, a sztorit felütő részeket) egy óra leforgása alatt váltam SJ-rajongóvá. A múltban egy mindent megrontó, hatalmas démon (Aku) ellen harcoló, azt *majdnem* legyőző szamuráj története – akit a távoli, saját maga által uralt jövőbe teleportál az ellenfele – ott helyben megfogott, és azóta nem ereszt. Miért? Mert a Samurai Jack olyan, mint egy jól elkészített sajttorta: a felső krémes réteg (látványos akció, lassításokkal, a képarányok állandó variálásával, heroikus pózokkal) elfogyasztása után sajátos ízeket (egyedi rajzstílus, szimbólumok) és az ízlelőbimbóinkat szokatlanul csiklandozó finomságokat (filozófiai és mitológiai utalások) is magunkba szólíthatunk. Pazar vizuális csemege, pazar szórakozás!

ROSSZ ÓMENEK

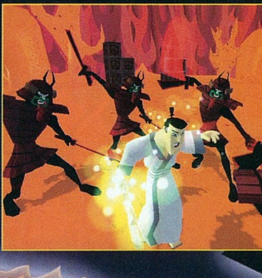
A Samurai Jack „nagygépes" játékváltozata, a **Samurai Jack: The Shadow of Aku** felett (GBA-n kalandozott már egyet a szamuráj, Credo maestro annak idején írt is róla) már több hónapja gyülekezni kezdtek a sötét fellegek – az első képek és videók nem voltak túl biztatóak. A szerkesztőség *másik* Samurai Jack rajongója (Martin apukánk) akkor még lelkes volt, ő akarta tesztelni játékot. Első rossz ómen: a tesztverzió hozzám kerül, főszerkesztőnk lemondóan legyint, és unalmas, PS1-es grafikával megáldott játékot emleget. „Ennyire azért nem lehet rossz, a Sega gyaníthatóan egy halom zöldhasút fizetett ki a licencért, csak odafigyeltek rá" – mormoltam magamban, miközben a PS2 kontrollerét próbáltam kibogozni a kaotikusan összekuszálódott kábelrengetegből.

„Jajj, ez ugye az a kissárkányos játék, kipróbálhatom én is?" – kérdezi az asszonypajtás, fél órával később. Úristen, igaza van, Spyro! A 2004-ben, Playstation 2-re megjelent Samurai Jack első pillantásra egy PS1-es platformernek tűnik, és most csak NAGYON kicsit túlzok. Az SJ grafikája olyan egyszerű, mint a pofon, amit gyerekkorodban a pedellus bácsitól kaptál, mert tanítás után elcsórtátok a focilabdát a tornaszertárból. Az eredeti rajzfilm is „egyszerű" ábrázolásmóddal dolgozik, de ami ott gondosan kimunkált stílus, itt gyatrán és bután megvalósított vizuális bűncselekmény. Talán csak Jack animációja üti meg az elvárható szintet, minden más maga az alsó középszer, a tömör nemtörődömség. Utolsó szög a grafikai koporsóba: a játék szaggat. Nem kevésszer és nem kicsit, hanem gyakran és nagyon. Elég, ha háromnál több ellenfél, egy nagyobb külső tér, vagy valamilyen effekt (robbanás, füst) jelenik meg a képernyőn, és a framerate máris zuhan vissza, néhol komolyan veszélyeztetve a játszhatóságot és az irányíthatóságot – ugyanazon a gépen, ami vígan, röccenés nélkül kezeli a Ratchet & Clank hatalmas, szépen kidolgozott pályáit és csillogó látványvilágát. Erre most mit mondjak? Botrány!

UNALOM A KÖBÖN

A ronda grafikát és a szaggatást mentené, ha SJ: TSOA élvezetes játékmenetet, megfelelő kihívást és magával ragadó történetet / hangulatot tudna felvonultatni. Egyiket sem teszi. Régen játszottam már ilyen üres, bugyuta, és legfőképpen unalmas játékkal. A Samurai Jack akció-platformer, ahol szamurájunk (ismét) a múltba visszavezető időkaput keresi, hogy végre leszámolhasson Akuval. A sztori itt tulajdonképpen véget is ér – a történetben nincsenek fordulatok, megy lineárisan előre, mint vak kutya a paprikás kolbász után, fordulatok, meglepetések és értékelhető történetmesélés nélkül. Pályákból összesen huszonnégyet kapunk, négy hubra (magyarul: főhelyszínre) osztva. A nagy helyszínekről indulnak az egyes küldetések (mindegyikről négy, plusz egy, a szcenáriót lezáró bosspálya). Az első három hub különösen jellegtelen (platformer-klisék egymás hátán), valami halvány eredetiséget csak az utolsó (Aku City) tud felmutatni, de az is csak azért, mert itt találkozunk először a rajzfilmből is ismerős karakterekkel (nem veszem el a minimális meglepetés erejét – leginkább azért, mert nem túl nagy meglepetés egyik sem :-) A játékmenet hasonlóan egyszerű: Jack kétféle kardcsapást ismer, egy gyengét és egy erőset. Ezt a kettőt egyszerű kombókká fűzhetjük össze, később pedig (a külön felkutatható „harci scrollok" megtalálása után) többféle speciális mozgást is alkalmazhatunk (R1 nyomva tart plusz a scrollban leírt egyszerű gombkombináció = speciális mozgás). Tudunk még nyilazni (L1 + támadás) és surikeneket hajigálni is. A Samurai Jack egyetlen dolgot csinál jól: ez pedig a sakai-mód, a bullet-time helyi megfelelője. A leölt ellenfelektől kék zen-pamacsokat (úgy néznek ki, mint a begyűjtött lelkek az Onimushában) kapunk, ezzel töltjük tele a zen-csíkot – az R2 nyomva tartásával előcsalható időlassítás ebből a csíkból fogyaszt. A bullet-time értelemszerűen jó és látványos dolog – mint minden játékban, ahol eddig alkalmazták, EZT még senkinek sem sikerült elrontania. Az Aku Árnyékát elvileg egyszerűbb logikai feladványok is színesítik, de ezek olyan egyszerűek, hogy említést sem nagyon érdemelnek (húzz meg egy kapcsolót az alsó szinten és egy emelettel feljebb beindul a lift – roppant bonyolult, nem?). A pályák nagyok és üresek, az ellenfelek (ezek egyébként javarészt a nagy büdös semmiből teleportálódnak elénk) gyakran ismétlődnek – az egész játékban van talán egy tucatnyi variáció, és lehet, hogy még így is túloztam.

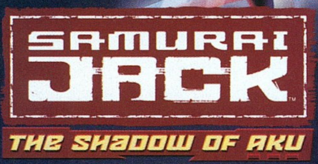
Itt van aztán a kihívás, pontosabban a kihívás TELJES hiánya. A Samurai Jack az anti-Ninja Gaiden: félelmetesen könnyű játék. Normál fokozaton, harc közben *egyszer sem* sikerült meghalnom, a fél tucat „vissza az előző checkpointhoz" malőr akkor következett be, amikor elrontottam egy ugrást (nem mintha az ugrálós részek annyira bonyolultak lennének) és belezúgtam a lávába vagy valami szakadékba. A minimalista hozzáállásúak a két akciógomb folyamatos és random püfölésével maguk alá gyűrhetnek bárkit – beleértve a főellenfeleket is, akik csak annyiban különböznek a normál opponensektől, hogy van egy (fél perc alatt kitapasztalható) gyenge pontjuk, és ott kell őket masszírozni. A játékot tovább könnyíti, hogy a pályákon elszórt zöld szimbólumokért a központi hubokon fejleszthetjük Jack életerejét / zen csíkját / ütőerejét, plusz mindenféle faládák szétverésével orbitális mennyiségű plusz energiához (stílusosan: szusihoz), és egyre erősebb páncélokhoz juthatunk. Szamurájunk kardja is fejlődik: ha megfelelő mennyiségű, Aku által bebörtönzött emberkét / lényt szabadítottunk ki az energiaketrecekből, a penge egyre erősebb lesz – előbb tűz, majd kristály, a végén pedig elektromos szablyával hadonászhatunk (én ezeket nem használtam, mert külön be kell őket „kapcsolni" és leszívják a zent – az alap kard is elég erős). A fentieknek köszönhetően az utolsó néhány pályán gyakorlatilag nem lesz ellenfelünk, a felgyúrt támadóerejű Jack a speciális mozgások és sakai-mód segítsége nélkül, egy csapással öl le (szinte) bárkit, aki az útjába kerül. Nesze neked kihívás – az amúgy sem túl hosszú játékot a kevésbé gyakorlott játékos is abszolválni fogja öt-hat óra (maximum!), azaz akár egy délután alatt.



SZÉGYEN

Szégyen bizony, így elszúrni egy ilyen ígéretes témát. A Shadow of Aku csúnya, unalmas, egyedi ötletektől és kihívástól mentes játék, amiben talán csak az időlassítás és az eredeti sorozatot idéző zene / hangok érnek valamit. A többi felejthető, sőt, kerülendő: a játék egész egyszerűen nem méltó az alapjául szolgáló rajzfilmhez. A Segának legközelebb erősen meg kéne fontolnia, hogy kinek a kezébe adja a drága pénzért vásárolt licencet – a SJ: TSOA-ért felelős Adreniumnál ugyanis láthatóan se játékot tervezni, se programozni (szaggatás!) nem tudnak az urak. Így még az alcím sem megfelelő: a Samurai Jack játékváltozata nem Aku, hanem *önmaga* árnyéka.

Liquid





MARTIN BELESZÓL!

Rohadtul bejön nekem a Samurai Jack rajzfilm, ezért még meg is ígértem, hogy a játék tesztjét én fogom megcsinálni. Megjött, kipróbáltam, és úgy döntöttem, hogy erről én akkor írok majd, ha hat anyám lesz. Szerintem ez egy rövid és ócska játék. Kicsit elgondolkodtam. Ha az új Syphon stuff 8 internetes portál értékelése alapján átlag 6.5 pontot kapott, akkor ez a SJ hogyan kaphatott ugyanott 6.3-at???



SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

SEGA / ADRENIUM

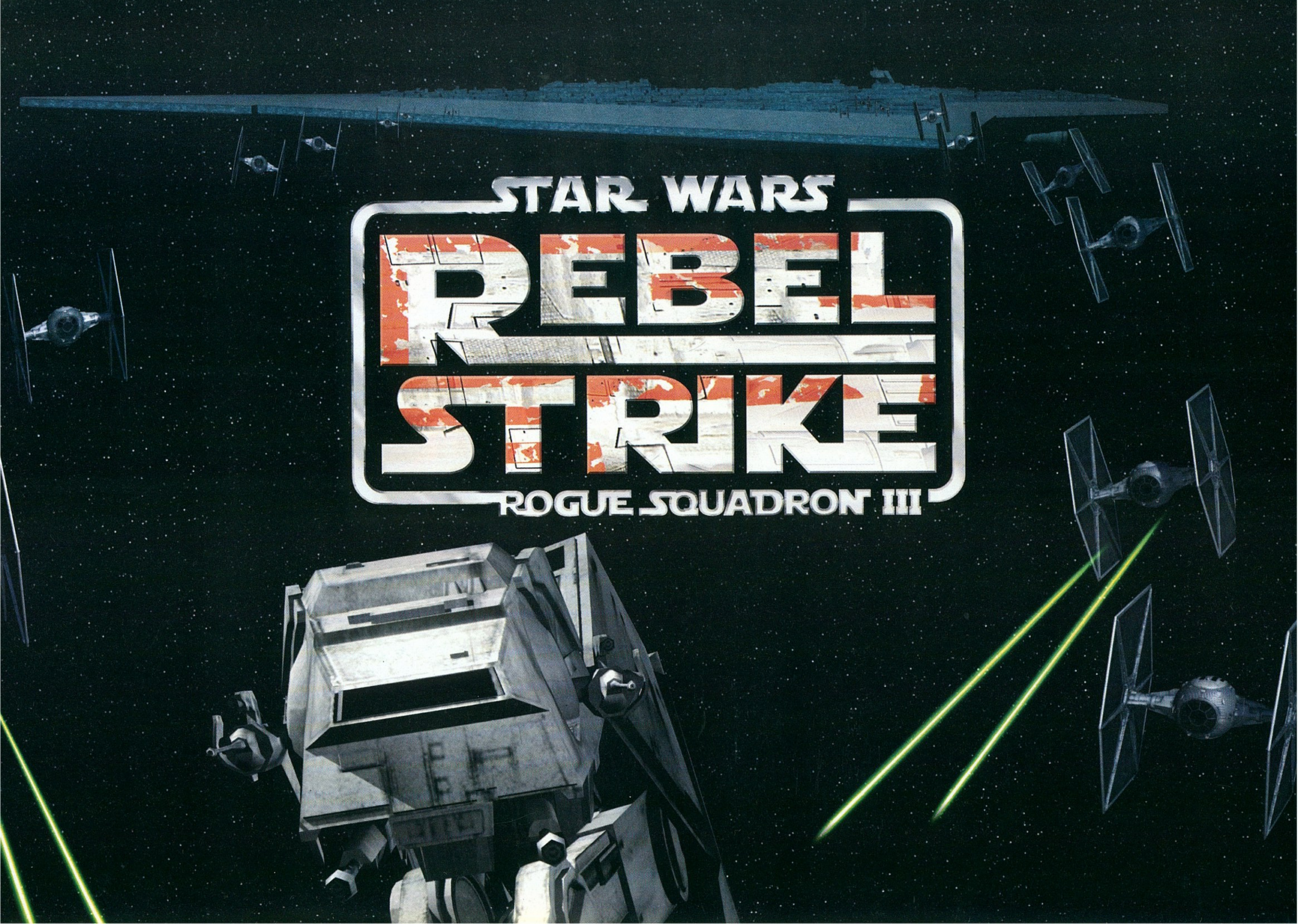
MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (313KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó a zene, az eredeti szinkronhangokat halljuk
✕ unalmas, könnyű, egyszerű és csúnya. és szaggat

4 pont


STAR WARS
REBEL STRIKE
ROGUE SQUADRON III



X-FILES: RESIST OR SERVE - VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ (PS2)

MULDER - EPISODE 2: RESONANCE , ACT 3 (FBI HEADQUARTERS)

Egy érdekes videóval indít ez az epizód. A lényege, hogy Krycek és a Cigarettás terveznek valamit Mulderrel, és egy bizonyos tervről is szó esik, mely hősünk életétől vagy halálától függ. Ezután a szokásos bevezető jön, mely a sokat sejtető „Ne bízz senkiben!" felszólítással záródik.

Az új fejezet egyébként az FBI központban veszi kezdetét. Skinner irodájában indulunk. Rövid beszélgetés után megkapod az irányítást, próbáld elhagyni a szobát. Nem fog menni, mert egy újabb bejátszás jön. Mint kiderül, Mulder Skinnerben sem bízik meg. Mikor újra irányítasz, hagyd el az irodát a nagy dupla ajtón. A folyosóra kerültél. Semmi érdekes nincs itt, leszámítva néhány ügynököt, úgyhogy kocogj a lifthez. Menj le, majd be a szobába, szemben veled. Bejátszás jön. Mulder három barátjával találkozunk megint, akik kiderítettek pár dolgot. Lényeg, hogy Tunguska is szóba kerül, tehát innen kezd végre beindulni a történet. Lépj Mulder íróasztalához és újabb bejátszást láthatsz. Mulder telefonon kéri Martia segítségét. Mikor tiéd az irányítás menj az irattartóhoz és nyisd ki, majd vedd fel belőle a Sunflower Seeds-t. Ha megvan szaladj a lifthez és menj be és ez a rövid fejezet véget is ér.

MULDER - EPISODE 2: RESONANCE, ACT 4 (MULDER'S APARTMENT)

A sztori Mulder otthonában folytatódik. Indulj lefelé. Az egyik szobában találsz egy tárat, míg a konyhában egy gyógyítás lapul. Ha megvannak szaladj a bejárati ajtóhoz és nyisd ki. Scully masírozik be, aki elég paprikás hangulatban van. Szerinte Mulder eltitkol előle valamit. Azután, hogy Mulder megemlíti, hogy Martia segítségét kérte, partnerünk teljesen kiborul és pisztolyt ránt. Váratlan fordulat! Kellemetlen dolgot kell mos csinálni, háromszor bele kell lőni Scully-ba, majd újabb jelenet jön. Kiderül, hogy valójában az Idegen Fejvadásszal küzdöttünk (a pontos filmbéli nevét sajnos nem tudom). Megölni nem lehet, viszont ő végezhet veled, ha nem vigyázol. Cselezd ki az asztalnál, majd szaladj a másik szobába, és irány ki a folyosóra. Valami furcsa dolog veszi kezdetét, mintha minden összeakarna folyni. Ráadásként megjelenik mintha Samantha (Mulder elrabolt testvére) is megjelenne. Egy idegesítő feladat jön - ki kell találni erről a helyről. Az ajtók mind máshova visznek, ám pont emiatt könnyű teljesen eltévedni. Mindegyik ajtó meg van számozva. Sajnos a sorrendet nem tudom nektek megadni - én csak mentem össze-vissza, míg sikerült kijutnom -, úgy vettem észre, hogy nem is olyan nehéz. En kb. 1 perc alatt kitaláltam. Egyébként találkozhatsz majd harcias idegenekkel is, őket inkább ki kell kerülni, mert a lőszerre később szükség lesz.

Az ajtók és folyosók végén az FBI központba kerülsz, ami után már teljesen biztos lehetsz benne, hogy egy álomban vagy. Skinnert kéne megkeresni, de előtte van itt pár cucc. Először is balra a padon találsz egy shotgunt, egy kis tűzerő soha nem lehet rossz! Menj be a recepciós csajhoz és vedd fel az aszpirint a polcról. Érdekesség, hogy a recepciós ha megszólítod, németül fog beszélni! Kezd ez a dolog egyre furcsább lenni!

Lépj be Skinnerhez, bejátszás jön. Megint egy német nyelvű szöveget hallhatsz, majd a Cigarettás is megjelenik, német egyenruhában. Mulder szerint ez az egész nem valóságos. Ám morfondírozni nincs idő, mert Skinner neked támad! Őt kell tehát elintézni. Nehezíti a dolgot, hogy a recepciós is megjelenik egy AK-47-essel. Először intézd el őt, majd vedd fel az AK-t (van nála gyógyítás is!) és lődd le vele Skinnert. Gyerekjáték, csak ha gáz van, akkor gyógyíts. Ha kész, vizsgáld meg Skinner testét, mert egy kulcs van nála (Skinner's Key). Nyisd ki vele a dupla ajtót és távozz.

Újra az otthonodba kerülsz - gyorsan változnak a helyek. Az ablaknál ha akarsz menthetsz, de fontosabb, hogy menj a konyha felé, ahol Scully és a három barátod vár. Sok infót megtudhatsz tőlük, bár ők is gyanúsak. Mulder nem szól egy szót sem, mire Scully megállapítja, hogy azért mert megfertőződött (mivel is?). Ezért aztán elindul feléd egy oltópisztollyal! Mikor megkapod az irányítást RÖGTÖN menekülj el Scully-tól, mert ha eltalál, akkor véged! Szaladj át a másik szobába, kerüld meg az asztalt, majd siess ki a lakásból egészen a folyosóra. Ott keresd meg a liftet, és szállj be.

Egy folyosóra kerülsz, ahol rögtön egy zombi ugrik neked. Kerüld ki, majd keresd meg a másik liftet a folyosó túloldalán - lesz ott egy másik zombi. A liftben nyomd meg a gombot és egy katedrális elé kerülsz - elég látványos ez a hely a hatalmas, ortodox stílusú templommal és a vörös színekkel. Apropó, ortodox templom? Csak nem Oroszországban vagyunk? Szaladj előre és hamarosan minden kiderül. Bent templomban elképesztő zene szól, egyébként menj tovább előre, egészen a férfiig az orgonánál. Mintha őt már láttuk volna, talán az előző epizódban? Igen, ő lopta el az a furcsa szerkezetet a laborból. Sok idő nincs ezen gondolkozni, mert neked támad két órás. Megölhetetlenek, így nincs mit tenni, hagyd magad kinyíratni! Ne ijedj meg, mikor végeznek, Mulder felébred, Martia ugyanis kikeverte az ellenszert és beadta Muldernek, így végre véget ér ez az álom. Hosszabb beszélgetés jön, melyből egy csomó minden kiderül. Végére az is, hogy következő utunk Tunguskába vezet.

SCULLY - EPISODE 2: RENOSANCE, ACT 3 (FBI HEADQUATERS)

Sejtelmesen kezdődik ez a fejezet. Kryceket láthatjuk, amint a Cigarettással tárgyal. Valami nagyszabású terven törik a fejüket, ami Mulder életétől vagy halálától függ.

A dolog után az FBI központba kerülsz. Hőseink épp Skinnerrel beszélgetnek a legutóbbi ügyről. Mikor tiéd az irányítás, próbálj megmozdulni, ám egy újabb bejátszás jön. Mulder nem bízik Skinnerben, ami egybe vág ennek az epizódnak a mottójával - „Ne bíz senkiben!".

Hagyd el a szobát a dupla ajtón a folyosóra jutsz. Beszélhetsz az ügynökökkel ha akarsz. Keresd meg a liftet és menj le az alagsorba, Mulder irodájába. Ott már várnak, azaz újabb bejátszást láthatsz ha bemész az irodába. Mulder haverjai várnak. Sok-sok dolog kiderül, mely után menj liftbe.

Egy kórterembe kerülsz, ahol újabb boncolást kell csinálni. Menj közelebb a testhez, majd a bejátszás után vedd fel a Box of Microscope Slides-t az egyik asztalról. A boncolást a szokásos módon kezdd, ám az Y alakú bevágás után vedd elő az új cuccot, azaz a bordavágó ollót. Szépen sorban vágd át a bordákat (ahol a játék jelzi), így eltávolíthatod a szegycsontot, bordástul, így még jobban feltárul előtted a hulla. Tedd el az ollót és vedd elő a furcsa masinádat a jobb szélről. Nyomj X-et, majd Scully kiállítást hallhatod - nyugi, nem történt semmi. Na, most elővehetted az tűt és vehetsz mintát a kb. szívtájékról. Végeztél, legalábbis a boncolással. Lépj a menübe és kombináld a tűt a Box of Microscope Slides-szal. Kapsz egy Heart Fluid Smeart. Ezzel gyalogolj balra a mikroszkóphoz és vizsgáld meg. Ezután add be ezeket a számokat: 3, 4, 5. Az utolsó szám (5) állítólag változhat, tehát lehet, hogy a te játékodban nem ezt kell megadni. Nekem ez működött. Ezután lépj a menübe és használd magadon az ellenszert.

Egy hosszabb bejátszás jön, sok minden kiderül. Mulder Tuguskába megy, míg Scully a biotechnikával foglalkozó céget keresi fel.

SCULLY - EPISODE 2: RESONANCE, ACT 4 (ROUSH BIOTECHNOLOGIES)

Hosszas tervezgetés után Scully végre bejut az épületbe - jönni fog velünk Byers is. Fontos, hogy ne vedd elő a fegyveredet, mert a játéknak azonnal vége - rögtön letartóztatnak. Vigyázni kell Byers-re is, mert ha meghal, neked is annyi.

Először is beszélj az őrrel, majd mutasd meg neki a menüből a kártyádat. Most már bemehetsz az ajtón jobbra. Bent az őrnél menj felfelé be a szobába. Az asztalról felvehetsz egy térképet. Az irattartót is vizsgáld meg, lesz benne egy papír (Repair Service Invoice). Kicsit lentebb az asztalon szintén találhatsz egy számlát (Invoice for Supplies). Most menj a számítógépekhez és vizsgáld meg őket. Kódnak ezt írd be: 25841 - ez az iratokon van rajta egyébként, csak nézd meg őket közelről a menüben. Hagyd itt ezt a szobát és válaszd a másikat, kb. szemben. Kódnak azt írd be, amit az imént megadtál. Átmehetsz a következő szobába. Keresd meg a számítógépet és ott használd a menüben lévő Hacking Shunt nevű cuccot. Egy új képernyőre kerülsz, ahol meg kell oldani egy apró feladatot. Húzd ki balról jobbra a kis vezetékeket, majd utoljára a nagyobb vezetéket dugd be az alsó aljzatba, majd a többi kisebb vezetéket is dugd vissza a helyére. Ha elrontod vagy nem csinálod elég gyorsan, a játéknak vége - egyébként nagyon egyszerű feladat. Mehetsz vissza az őrhöz, és ott be a nagyobb dupla ajtón, ami végre kinyílt.

Kint vagy a kertben, gyere le a lépcsőn, majd jobbra vizsgáld meg a virágot. Mehetsz tovább a következő szobába - ezt a helyet ne felejtsd el, mert később vissza kell ide jönni!

A szobában rögtön fordulj egy apró bejátszást láthatsz. Ezután fordulj jobbra és keresd meg az ajtót. Arra menj tovább. Egy irodába jutottál, ahol vizsgáld meg az irattartót, ahol megtalálhatod a Optical Data Sheetet (ha ezt megnézed láthatod, hogy többek között Mulder neve is rajta lesz!). Kicsit balra az íróasztalon lesz egy másik irat is, a Manila Folder, azt is vedd fel. Gyorsan lépj is a menüdbe és vizsgáld meg közelebbről. Kapsz egy X-Ray nevű cuccot, azaz néhány röntgenfelvételt.

Hagyd itt ezt a szobát és menj át a másikba, pont az ellenkező oldalon. Itt is láthatsz két ajtót, előbb a felsőt válaszd. Bent balra a falon lesz egy gép, ezt nézd meg közelről. Be kell adni egy kódot. A kód az Optical Data Sheeten található, méghozzá Mulder neve mellett. Segítek: 2967034042.

Ha megvan, a gép beindul és kiad egy lemezt: Mulder Data Disc.

Most már átmehetsz a másik szobába. Kb. balra a sima képernyőnél használd az X-Ray-t, így megnézheted mi van rajta. Érdekes nem? Menj ki innen és keresd meg a falon lévő panelt, kb. középen. Használd az ID kártyádat és felfrissítheted azt. Szaladj is vele rögtön a lifthez és az egyik panelnél hívd is le, majd menj be.

Miután megérkeztél indulj felfelé az ajtóhoz, az őr mellett lesz. Egy kisebb bejátszás után vizsgáld meg a műtőasztalon látható testet. Igen ez a Harvester (azaz a varázsló), az első epizód főellensége, és igen most fel kell boncolnunk. Mindent csinálj úgy mint eddig, azaz vágd fel és szedd le a szegycsontját bordástul. Lesz egy új eszközöd, az olló, ezzel szépen távolítsd el a szerveit, míg egy zöld színű misztérséges valamit nem találsz, ezt szedd ki. Ezután egy bejátszás jön.

Menekülni kell. A mentőhely mellett találsz egy szobát, oda menj be. Rögtön az ajtónál láthatod Gillnitz testét. Menj a fejéhez és vizsgálódj ott, mert ott el tudsz rejtőzni az őr elől. Ezután próbálj kimenni, újabb bejátszás jön. Scully és Langly rájönnek, hogy a többiek kiszabadításához Gillnitz ujjlenyomatára lesz szükség. Igaz ő halott, de persze van egy bizarr megoldás...

Mikor visszakapod az irányítást menj vissza az előző szobába, a felboncolt testhez. Az asztalról vedd fel a Bone Saw-t. Ezzel szaladj vissza Gillnitz-hez és vágd le a Bone Saw-val a kezét (kezd ez a játék egyre gyomorforgatóbb lenni...), így az ujjlenyomattal nem lesz gond - közben Langly önti magából a hülyeségeket, még énekelni is fog :).

Hagyd a szobákat és menj vissza a lifthez. Azzal szemben találsz egy ajtót, egy panellal. Arra tovább tudsz menni. Egy kék színű folyosóra kerültél, ahol három ajtót találsz. Fordulj jobbra, ugyanis itt az ajtót ki tudod nyitni. Lesz itt lőszer és gyógyítás is, de ami fontosabb, a szekrényekben található térkép, illetve shotgun lőszer. Menj vissza a folyosóra és válaszd a végében lévő ajtót. Ehhez kell az ujjlenyomat, így használd a levágott kezet.

Bent egy csomó burát is találsz, kettőben zombik is leskelődnek. Keresd meg a számítógépet (a szoba végében lesz) és a bejátszás után tedd be a Mulderes diszket. Érdekes dolgot láthatunk itt a filmből - amikor Mulderen kísérleteket végeztek. Közben néhány zombi is elszabadul. Jobb, ha kinyírod őket, mert később gondokat okozhatnak!

Kimehetsz és most már kinyithatod az eddig zárva lévő ajtót a bal oldalon. Menj ott be és végig a folyosón, míg a cellákhoz nem érsz. Itt találsz számmal ellátott paneleket, ezeket kapcsold át, így kiszabadíthatod a barátaidat, valamint egy zombit is. Miután végeztél vele próbálj távozni. A folyosó végén azonban jön egy bejátszás, a Harvesterből kibányászott furcsa tárgy életre kel, megolvasztja a lemezt, majd távozik.

Menj ki a folyosóra, ott azonban egy óriás szörny vár rád, aki neked támad. Szaladj az ellenkező irányba és be az ajtón - vigyázz, nehogy meghaljon valamelyik kísérőd! Menj a lifthez, azonban ha a panelt megnyomod kiderül, hogy nincs energia. Vizsgáld meg a halott őrt és vedd fel a lőszert. Gyere kicsit lejjebb és észreveheted, hogy ott is van egy zárt ajtó. Mivel másképp nem lehet kinyitni, ezért lődd szét a panelt az ajtó mellett - addig sorozd, ameddig ki nem nyílik. Lesz bent gyógyítás is. Bentebb a kapcsolóval bekapcsolhatod az áramot, a hordóról pedig vedd fel a shotgunt. Na, most már hívhatod a liftet. Távozz innen a kert felé, ahol egy főellenség vár rád, Pyro.

Nem lesz nehéz elintézni, bár Pyro alapállapotban sebezhetetlen. Ahhoz, hogy ezt megszüntesd, ki kell nyitni a lépcsők melletti csapokat, így víz fog hullani a pályára. Négy ilyen csap megnyitása után sebezhetővé válik. Ezután csak futkoss, lőj és gyógyíts, ha kell. Ha végeztél vizsgáld át a testét, nála lesz a megtalált darabka (Artifact Fragment). A jelenet után mehetsz tovább. Langley jelenik meg, azaz egy újabb bejátszást láthatsz és az epizódnak vége.

MULDER - EPISODE 3: RECKONING, ACT 5 (TUNGUSKA)

Mulder Tunguskán ébred egy csapat félkarú orosz társaságában. Ők nem valami kedvesek, mivel le akarják vágni Mulder egyik karját. Ez már csak azért is gáz, mert nincs hősünknél fegyver, így mikor megkapod az irányítást AZONNAL menekülnöd kell. Fuss lefelé, akkor nem lesz baj.

A bejátszás után indulj el a kapu felé. A kicsi házból vedd fel a gyógyítást, majd válaszd a kapun a kisebb ajtót.

Odabent farkasok támadnak rád! Balra szaladj és keresd meg a dupla ajtót. Vedd fel a térképet és ments, ha úgy érzed szükséges. Lesz itt bent egy kisebb ajtó, arra menj tovább.

Szemben a dupla ajtón nem tudsz még bemenni, mert egy kód kell hozzá. Fordulj lefelé, majd jobbra a folyosó irányába. A folyosó végén egy szobát találsz, ott pedig végre egy pisztolyt. Mondjuk a lőszerrel most jobban kell spórolni, mint bármikor, mert óriási szükség lesz rá később. A hulla mellől vedd fel a Buisness Cardot. Ha megnézed a kártyát közelebbről, egy számot is láthatsz rajta. Igen ez kell a dupla ajtóhoz, menj oda vissza és írd be: 275

Bent vedd fel a két tárat, majd hagyd el a helyet és válaszd az egyel fentebb látható szimpla ajtót. A cellákhoz jutottál. Az elsőben semmi nincs, a másodikban egy zombi, a harmadikban egy gyógyítás.

Ha megvannak gyere vissza a folyosóra, és a végében fordulj balra, ugyanis ott egy kisebb szoba - a másik ajtó a szabadba visz. Bent öld meg a zombit és vedd fel tőle a Lieutenant's Key nevű kulcsot. A kisebb ládákban az ágyak előtt gyógyítást és zseblámpát találhatsz. Mehetsz ki az imént említett ajtón a szabadba.

Fordulj jobbra és szaladj fel a lépcsőn, majd menj be a házba. A ketrec közelében rád támad egy zombi. A ketrecet egyelőre nem lehet kinyitni, menj hát tovább. Az asztalról vedd fel a gyógyítást, majd nyisd ki az ajtót az asztallal szemben. Nyírd ki a zombit és szedd fel tőle a Metal Gate Key-t. Ezzel nyisd ki itt a rácsot és vedd fel a shotgunt - szemben találsz lőszert is. Szaladj vissza az előző rácshoz és azt is nyisd ki, mert lőszer van ott is. Menj vissza a shotgunos szobába és válaszd a szürke ajtót, ami a szabadba visz. Vigyázva a farkasokkal (öld meg őket!) menj fel a lépcsőn, mert lesz ott egy gyógyítás. Gyere le, majd szaladj tovább lefelé.

Egy főellenség jön, az Avatar. Elég szemét, mert feléleszti a farkasokat. Csináld azt, hogy lődd a shotgunnal őt. Az elején még - látszatra - nem sebződik, de azért sorozd. Amikor sárgán világít kapd elő a pisztolyt és

szaladj vissza a farkasokhoz, majd iktasd ki őket. Ha megvan vissza Avatarhoz és újra a puskával lődd. Nem nehéz, csak eltart egy darabig. Oh, és ne menj közel hozzá, mert lebénít!

Ha végeztél keresd meg itt a dupla ajtót és menj be. Menj át a kinyíló ajtón. Nyírd ki a zombit majd szaladj fel a lépcsőn és vedd fel a gyógyítást. Gyere le majd fordulj balra és haladj tovább a kör alakú kinyíló ajtókon, míg egy bejátszás nem jön.

Ha vége öld meg itt a zombit, majd keresd meg a mentőhelyet – a számítógépen van. Keresd meg az egyetlen nyitott ajtót itt és azt válaszd.

Kijutottál a szabadba. Indulj lefelé, majd menj be a dupla ajtón, ezután felfelé haladj. Egy nagyon érdekes bejátszás jön. A dolog végén Scully is csatlakozik hozzád. Elhagyhatod ezt a helyet, bár még benézhetsz a másik szobába is, ami az ágyakhoz visz. Az egyiken találsz lőszert. Az ajtó itt zárva lesz, tehát mehetsz ki. Kint felfelé fordulj és válaszd a szürke ajtót, ott van ugyanis Marita. Egy újabb izgalmas jelenetet láthatsz. Mikor visszakapod az irányítást, Martia is veled fog tartani.

Gyere vissza a mentőhelyhez, majd onnan a főszobába. Hirtelen Martia hívást kap és egy robbanás rázza meg a szobát – csak nem Krycek? Gyorsa szaladj innen el, mert zöld színű gáz árasztja el a szobát, és ha sokáig maradsz meghalsz.

Mikor tiéd az irányítás szaladj vissza egészen az ágyas szobáig, ahol a zárt ajtó is volt. Közben lesz pár jelenet – Scully is távozik.

Az ágyaknál egy bejátszást láthatsz, miután szaladj ki az eddig zárt ajtón. Nyírd ki a zombit és menj ki a szabadba. Kint ha mész egy keveset egy bejátszást láthatsz. Sacully is megérkezik egy lezuhanó helikopterrel.

Fentebb találhatsz egy teherautót, azzal távozhatsz innen.

MULDER – EPISODE 3: RECKONING, ACT 6 (MONESTARY)

Mulder és Scully megérkeznek valamiféle romokhoz. A beszélgetés a két főhős között nagyon izgalmas, hisz ha sikerül most megtalálniuk az idegen űrhajó titkát, akkor választ kaphatnak az ÖSSZES X-akákban megválaszolatlan kérdésre.

A legfontosabb, hogy spórolj a lőszerrel, kelleni fog később! Szaladj a hordókhoz és vedd fel az egyik tetejéről a Crowbart (feszítővas). Fordulj jobbra és menj be az istállóba – ott van a közelben. Bent két zombi mellett találsz egy Empty Gas Cant is, ezt vedd fel. Menj vissza a romokhoz és menj be közéjük A végén egy zombival futhatsz össze és egy csónakot találsz – a számítógép mellett egy tárat és egy térképet vehetsz fel, szemben a hordón egy gyógyítás lapul. A csónaktól jobbra egy éjszakai szemüveg (Night Vision Goggle) is található az egyik hordón. A csónak beindításához üzemanyag kéne. Ehhez menj vissza a teherautóhoz és a motorháztetőt feszítsd fel a Crowbarral. Vedd fel a Rubber Hose nevű cuccot és keresd meg a helikoptert a közelben. A bal oldalát kutasd át és a FUEL feliratnál nyisd ki a gép üzemanyagtankját. A menüben kombináld a kannát a Rubber Hose-zal és az egészet használd a tanknál. Az eredmény egy teli kanna üzemanyag! Mehetsz vissza a csónakhoz, amit most márt megtölthetsz és mehetsz vele!

Egy bejátszás jön, melyben egy szörny elragadja Scully-t, Mulder éppen megússza.

Végül Mulder a templom elé evickél. Lépj is be! Jó néhány patkánnyal hoz össze a sors – no meg Krycek is beszél hozzád. Jobbra találod a mentőhelyet. Ezzel szemben az asztalon felveheted a Gold Key-t. A szemben lévő szobában találsz lőszert a shotgunhoz. Itt van egy dupla ajtó is, azon menj tovább. Kint Krycek fog várni. Mikor meglátod lőj belé, majd vedd üldözőbe. Mikor látod lődd meg, de ne közelítsd meg túlzottan – ő is tüzelni fog rád! Ez el fog tartani egy darabig, míg az épület tetejére nem érsz. Itt egy hosszabb jelenet jön, melyből rengeteg minden kiderül.

Mikor újra tiéd az irányítás, vedd fel a lőszert. Szaladj vissza a templomba, ahol egy főellenfél, Eyeless vár rád. Szaladj körbe-körbe a kereszt körül és ha elég messze vagy tőle lődd meg – shotgunnal persze. El fog tartani egy darabig, mert erős egy ellenfél. Ha végeztél vele vizsgáld meg a testét és vedd fel a Silver Key nevű kulcsot. Ezt kombináld a Gold Key-jel és tiéd a Chapel Key. Ezzel már kinyithatod a kereszt mögötti ajtót. Bent mássz le a létrán.

Egy igen sötét helyre érkeztél, jól jön az éjszakai szemüveg. Szaladj végig a hosszú folyosón – találhatsz gyógyítást és két tárat is –, no meg egy csomó zombit is. Az első szakasz végén szaladj fel a lépcsőn. A második szakaszba kerültél, fentebb oszlopok vannak. Mielőtt arra mennél van még egy kis teendő. A kisebb folyosó végén fordulj jobbra kocogj fel a lépcsőn. A folyosó végén a nagyobb terem utáni szobában megtalálod a lángszórót. Menj vissza az oszlopos szobába és keresd meg Scully-t, ott lesz valahol – egyébként mind a két említett teremben egy csomó cuccot találhatsz, valamint egy mentőhely is lesz valahol. Mássz fel a létrán és egy óriási terembe jutsz. Kb. balra találsz majd itt egy mentőhelyet. Menj közelebb az ajtóhoz.

A bejátszás után egy csomó AK-s ürge fog rád támadni. Szaladj el onnan és bújj el az oszlopok között, aztán öld meg az üldözőket (vigyázz Scully-ra!), akiktől vehetsz fel AK-47-est.

Menj az ajtóhoz, Scully eltűnik. Fordulj jobbra és a nagyobb ajtót nyisd ki. A szoba közepén Mulder belezuhan a lyukba.

Végre az idegen űrhajó fedélzetén vagy. Lesz egy gyógyítás is. Indulj el felfelé a zöld búrákhoz. Nemsokára a már ismerős ortodox templomhoz jutsz – oda, ahol már az álomban is jártál. A végén jön a végső főellenség: Entity.

MULDER – VÉGSŐ FŐELLENSÉG: ENTITY

Elég szemét küzdelem lesz, ha nincs elég lőszered, akkor nagyon megszívhatod. Összesen 5(!) formája lesz Entity-nek. Az elsőt még viszonylag egyszerű lesz legyőzni, mert nem olyan erős. Vigyázz, le ne bénítson és ügyelj a kék energialabdájára is! Ha ügyes vagy becsalhatod a saját lövése elé és így magát fogja sebezni. Spórolj a keményebb fegyverekkel, kelleni fog később.

A győzelem után újra a hajóra kerülsz. Nyírd ki az idegent és balra vedd fel a shotgunt – fentebb lesz egy gyógyítás is. Én jobbra találtam egy adag üzemanyagot a lángszóróba, és ha arra továbbmész újabb összecsapás vár rád, ezúttal Tunguskán.

Most egy zombi fog állandóan zaklatni. Nem különösebben nehéz ellenfél, shotgunnal hamar lelőheted, csak ne engedd közel magadhoz. Ha elintézed újra az űrhajóra kerülsz. Fent találsz AK töltényt, jobbra gyógyítást.

Ezúttal a felső folyosót válaszd, ott lesz egy újabb összecsapás, most a laborban az első epizód végén. Most két zombit fog rád uszítani Entity (természetesen feléleszti őket), folyamatosan jönni fog feléd, lebénít és sugarakkal bombáz. Ez már elég nehéz lesz. Csald a létesítmény egyik végébe, majd az AK-val (vagy ami van fegyvered) kezdd el lőni. Elviekben két tár lőszer, amit az előbb vettél fel, elég kell, hogy legyen.

Az űrhajón két idegen fog most jönni. Találsz egy kanna lángszóró folyadékot, gyógyítást és AK lőszert. Válaszd a felső folyosót és Shop Easy-be kerülsz. Most három zombi lesz az ellenfél, Entity mellet persze. Próbáld a zombikat elégetni, aztán amikor feltámasztja őket lődd az AK-val, mint az állat. Ez hosszú menet lesz! Ha vége kapd fel a cuccokat (van egy-két dolog a boltban), és vizsgáld meg a halott sheriffet, akinél ott lesz a Stiletto.

Ha legyőzted Entity-t és felvetted ezt, akkor újra az űrhajóra kerülsz, ám most azonnal megtámad Entity. Csak akkor lődd, ha nincs körülötte kék búra, különben gyógyítja magát minden találat után! Ráadásnak egy csomó idegent is rád uszít. Pusztítsd el azokat is. Nagyon nehéz lesz, főleg ha nincs lőszered és gyógyításod. Mikor elfogy az energiája megjelenik a Stiletto jele, kapd hát elő és szúrd meg hátulról kétszer-háromszor. Ha megvan, akkor kész vagy – menj felfelé.

A felső szobában menj ki az ajtón, majd a nagy teremben keresd meg a nagy ajtót. Kint használd a csónakot és végeztél!

Megkapod még a hiányzó extrákat, úgyhogy már csak Scully maradt.

SCULLY – EPISODE 3: RECKONING, ACT 5 (TUNGUSKA)

A bevezető után Scully megérkezik Tunguskára. Először is a kicsi bódéból kapd fel a gyógyítást, aztán mehetsz be a kapun. Vigyázva a farkasokra, menj a közeli házba. Lődd le a két zombit, az egyiknél találsz egy AK-t. A mosdóban felveheted a térképet, míg a tükörnél egy gyógyítást. Gyere az ágyakhoz, az egyiken fekszik egy hulla, azt vizsgáld meg. Tiéd a Middle Gate Key. A szoba másik végében az ágy mellett találsz még lőszert is. Mehetsz ki a szabadba, ahol immár a másik kaput is kinyithatod.

Ahogy átmész egy bejátszást láthatsz, valaki bemegy egy ajtón. Ha kell lőszer baktass fel a lépcsőn és felvehetsz egy adagot. Ezután válaszd azt az ajtót, amin a nő is bement.

Gyorsan nyírd ki a zombit. Szaladj fel a lépcsőn, ha gyógyításra van szükséged. Menj át a két kör alakú ajtón, egészen a mentőhelyig. Találsz itt egy ajtót is, azon menj ki. Indulj lefelé és a dupla ajtón menj be. Egy bejátszás jön – feltűnik Krycek. Ezután bemehetsz. Fordulj lefelé és az ágyaknál vedd fel a lőszert. Hagyd itt a szobát és menj a felső ajtóhoz. Ott lesz Mulder is! Sok minden kiderül.

Mulder veled fog jönni egy darabig. Menj vissza a szabadba és vizsgáld meg az ajtót, amin Krycek elmenekült. Ott lesz Martia. A bejátszás után szaladj vissza a mentőhelyhez, majd onnan a főteremhez. Martiát telefonon fogják keresni. Krycek az, majd a hívás után felrobbantja az egyik hordót. Gyorsan szaladj vissza a mentőhelyhez, különben meghalsz a mérges gáztól! Jön is egy kisebb jelenet. Ezután mehetsz ki megint a szabadba. Ott elválnak útjaitok Mulderrel. Indulj lefelé, lesz arra egy zombi, azt nyírd ki és vedd el tőle a Crowbart (feszítővas). Van itt egy ajtó, amit a Crowbarral kell kinyitni.

Az asztalról rögtön vedd fel a gyógyítást. Nyírd ki a zombit, majd lentebb menj be az ajtón. Ott is intézd el a dögöt és vedd el tőle a Metal Gate key-t. Ezzel kinyithatod a rácsos kapukat ebben az épületben. Egy csomó cuccot tudsz így felkapni, köztük a shotgunt is! Tovább kell menni, ki a szabadba.

Gyere le a lépcsőn és fordulj balra a teherautóhoz. Attól jobbra lesz egy láda, rajta egy Wrench-csel (csavarkulcs). A lépcsőn fent gyógyítást is találsz. Nyisd ki a ketrecet és lődd agyon a dögöket. Az egyik kutyaház előtt találsz egy üres vödröt (Empty Bucket). Hagyd itt a kutyaházakat és fordulj balra. Keresd meg a csapot és a Wrench-et használva nyisd meg. Ezután már csak fel kell töltened vízzel a vödröt. A vízzel menj oda a generátorhoz és öntsd rá, ezzel rövidzárlatot okozhatsz és végezhetsz vele. Szaladj kicsit lentebb és nyisd ki a nagyobb rácsos kaput. Bent fordulj jobbra és a két ajtón visszajuthatsz a helikopterhez. Igaz, a helikopterben váratlan vendég fogad.

Érkezés után menj a teherautóhoz – Mulder is ott lesz – és autózz el.

SCULLY – EPISODE 3: RECKONING, ACT 6 (MONESTARY)

A romokhoz érkezel, rögtön érdekes párbeszédet hallhatsz, hisz ha sikerül ezt a mostani ügyet megoldani, talán az összes az X-Aktákban fellelhető kérdésre választ kapunk. Nem árt, ha spórolsz a lőszerrel, még akkor is, ha ez a rész kicsit könnyebb lesz, mint Mulderrel.

Szaladj a hordókhoz és vedd fel az egyik tetejéről a Crowbart (feszítővas). Fordulj jobbra és menj be az istállóba – ott van a közelben. Bent két zombi mellett találsz egy Empty Gas Cant is, ezt vedd fel. Menj vissz a romokhoz és bent is nézz körül. A romok végében egy zombit találsz és egy csónakot – a számítógép mellett egy tár és egy térkép van, szemben a hordón egy gyógyítás lapul. A csónaktól jobbra egy éjszakai szemüveg (Night Vision Goggle) is található az egyik hordón. A csónak beindításához üzemanyag kéne. Ehhez menj vissza a teherautóhoz és a motorháztetőt feszítsd fel a Crowbarral. Vedd fel a Rubber Hose (cső) nevű cuccot és keresd meg a helikoptert a közelben. A bal oldalát kutasd át és a FUEL feliratnál nyisd ki a gép üzemanyag tankját. A menüben kombináld a kannát a Rubber Hose-zal és az egészet használd a tanknál. Az eredmény egy teli kanna üzemanyag! Mehetsz vissza a csónakhoz, amit most már megtölthetsz és mehetsz vele!

Hamarosan egy bejátszást is láthatsz, egy hatalmas szörny elragadja Muldert.

Scully végül egy barlangszerű építményben találja magát. Kapkodd itt fel a gyógyítást és a tárat – ments is –, majd gyere le a lépcsőn.

Ahogy az új képernyőre érsz megjelenik egy főellenség, Eyeless energiája a sarokban, ám a szörny nincs egyelőre sehol. Először is nem árt feltenni az éjszakai szemüveget, mert nagyon sötét lesz. Ha a tágasabb szobában kicsit feljebb mész, ott lesz a főnök. Szerencsére, mivel nagy a tér, el tudsz szaladni és tudod lőni. Nem egy rettentően nehéz ellenfél, csak tarts távolságot és használd a shotgunt. Ha kinyúlt, vizsgáld meg a testét, mert van nála egy kulcs (Reliquary Key). Kutass egy kicsit a hely északkeleti részében, ahol a lépcső egy fénycsövához visz, mert itt lesz a lángszóró. Gyere vissza a tágasabb térre és ott balra (nagyjából északnyugaton), találsz egy ajtót. Arra menj tovább.

Fent rögtön két zombi megy neked. Öld meg őket, majd szaladj az oszlopok közé, lesz ott egy harmadik is. Az oszlopok között Mulder és még jó néhány cucc vár (lőszer mindenféle fegyverbe). Ha akarsz még cuccot, akkor ne mássz fel egyelőre a létrán, hanem gyere vissza az oszlopok elé és fordulj jobbra. Egy hosszú folyosóra kerülsz sok-sok zombival. Vegyél fel mindent (egyébként nem éri meg idejönni, mert több zombit kell lelőni, mint amennyi lőszert felvehetsz)! Irány tehát fel a létrán.

Egy hatalmas terembe érsz. Kicsit lentebb menthetsz az oszlopon, ezt érdemes kihasználni. Ezután indulj a lila köd felé, középre. Rengeteg AK-s fickó fog rád támadni, menekülj lentebb. Keress egy jó fedezéket és próbáld lelőni az ürgéket. A dolog után kocogj az ajtóhoz, egy bejátszás jön, melynek végeztével újra Eyeless támad rád. Csináld azt, mint legutóbb. A dolog végén vedd el tőle az Inner Sanctum Key nevű kulcsot.

Szaladj a középső ajtóhoz (előtte ments!) és nyisd ki a kulcsoddal – ez érdekes, mert ez egy idegen szimbólumokkal ellátott ajtó.

Egy szobába jutsz, ahol valami furcsa, még-is ismerős tárgy lebeg a padló felett. Menj oda hozzá és vedd elő a szürke ládában őrzött darabot, majd illeszd az idegen szerkezetbe. Jön a végső főellenség!

SCULLY – VÉGSŐ FŐELLENSÉG: ENTITY

Ez valamivel könnyebb lesz, mint Mulderrel. Szaladgálj körbe-körbe a helyen és közben lődd az átkozottat. Arra figyelj, hogy három zombival fog piszkálni, akik rettentő gyorsak lesznek. Entity akkor sebezhető, amikor feléleszti a zombikat. Egyébként vigyázz, ne kerülj a közelébe, mert lebénít – és közben a zombik vígan felfalnak. Ha sok gyógyításod van és spóroltál a lőszerrel, akkor nem lehet probléma – főleg, ha már Mulderrel végigvitted a játékot.

Ha végeztél vele hagyd el a szobát, fordulj jobbra és nyisd ki az ajtót, majd vizsgáld meg a lyukat. Mulderrel együtt szaladj vissza az előző szobába, majd indulj lefelé és távozz a nagy ajtón. Kint vizsgáld meg a csónakot és jön a megnyerés.

Csak két dolgot sajnálok. Az első, hogy a megnyerés nem igazi film. A másik, hogy a specialitások között nem láthatjuk, hogy Mulder és Scully-t hogyan szinkronizálták. :(

KÓDOK

Végül lássunk néhány izgalmas kódot, melyet az Options Cheats részében lehet beadni.

Örök tölteny: L1, L2, X, R2, R1

Gránát lőszer (ennek hatására extra nagyot sebez minden találat): X, Kör, Négyzet, L2, R2

Örökélet: Fel, Négyzet, Kör, X, Le

Egylövéses halál: Kör, L2, Le, R1, X

Az összes epizód és Act megnyitása: R2, Jobb, L2, Fel, Négyzet

Az összes bonusz megnyitása: Bal, R1, L1, Le, Kör.

Veres Miki

PITFALL - VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ (PS2, XBOX)

SÁMÁNOK ÉS KINCSEK

Fontos szerep jut a játékban a sámánoknak. Náluk ugyanis különböző dolgokat lehet venni. Például energiát, mellyel a maximum életerőnket lehet megnövelni, de vásárolhatsz nagyobb kulacsot, extra mozgásokat stb. Ehhez mérten nem lehet valami sűrűn találkozni velük, bár nagyobb baj, hogy rendkívül eldugott helyeken tanyáznak. Így nem árt jó alaposan körülnézni minden egyes helyszínen, hisz bárhol találhatsz sámánokkal.

A kincseket (aranyszobrok) is érdemes gyűjteni, ezeket eldugva találod meg a pályákon. Jó alaposan kutass át mindent. Ha 100% mész mindképpen nézz körül mindenhol. Általában egyszerű dogod lesz, mivel egyes helyszínek nem túl nagyok, ám persze annál jobban elvannak rejtve a szobrok.

ELŐJÁRÓBAN

A Pitfall nem egy bonyolult játék, tulajdonképpen igen lineáris is. Így a leírás nem lesz igazán szájbarágós, inkább csak a fontosabb dolgokra hívnám fel a figyelmet. Ha eltévednél használd a térképet a menüből, hogy rendesen belődd magad, így könnyebben láthatod, hogy merre kell menni. A kulcsot mindig töltsd fel! Érdemes pár szó szólni a mentésről is. Menteni ugyan bárhol lehet, de ez nem azt jelenti, hogy onnan is folytatod a kalandot, ahol abbahagytad az anyagot. Nem mindig egy adott helyszín bejáratához tesz vissza a program – mielőtt mentesz érdemes mindig megkeresni az új helyet (azaz az irányt, amerre tovább kell menni), és annak bejáratánál menteni. Természetesen így érdemes gyűjteni a tárgyakat is, hisz ha egy adott rész végén mentesz, a kincsek és tárgyak nem maradnak nálad, újra össze kell őket szedni! Így mindig az új helyszínek elején ments!

BEVEZETÉS: AVAGY EL DORADO ROMJAI

A program érdekesen indul, mivel rögtön egy főellenséget kell legyűrnünk, egy hatalmas vörös tigris személyében, aminek egyébként Supai a neve. Nem kell tőle megijedni, könnyen legyőzhető. Menj oda hozzá, üsd meg, majd fuss és ha támad ugorj el. Így energiaveszteség nélkül legyűrheted (az ő energiáját is láthatod). Miután leverted érdekes dolgok történnek, Harry pedig visszaemlékszik, hogy is kezdődött minden, hogyan s jutott el idáig. Azaz kezdetét veszi a játék!

A REPÜLŐ RONCSAI

Egy bejátszás jön tehát, melyben láthatjuk, hogyan zuhant le a repülő Harry-vel és csapatával. A dzsungelben kezdjük a kalandot, az első cél, hogy elérd a roncsokat. Menj tehát az egyetlen lehetséges irányba, közben gyakorold be az irányítást. Az összezáródó és kinyíló árkokat ugord át, ne felejtsd el használni a dupla ugrást (azaz kétszer nyomd meg az ugrás gombot, így lehet a köteleket is elkapni). Közben vedd fel a kincset is az egyik oldalon. Ez rész kicsit emlékeztet a régi Pitfallra.

Mikor eléred a repülőt, menj oda az ajtóhoz és üsd ki, majd szabadíts ki a srácot és vedd fel a kincset. Menj tovább a kúthoz (ami jobbra lesz és ne feledd, tölti az energiádat), majd Jungle Canyonba.

JUNGLE CANYON

Először is át kellene menni a vízen. A gép darabjaira rá lehet ugrani, így át tudsz jutni a túloldalra. Ha a vízbe esnél az nem jó dolog, mivel van egy-két piranha a vízben, tehát ha ez megtörténik gyorsan ússz ki (nyomogasd gyorsan az X-et, Xbox-on az A-t) a partra. Később nagyobb bajt fognak jelenteni a krokodilok. Nyugodtan rá-ugorhatsz a hátukra (mint régen!), és így átjuthatsz a túloldalra, de ha a vízbe esel, akkor baj van. Gyorsan manőverezve ki lehet őket kerülni, de nagyobb az esélye, hogy elkapnak. Ilyenkor húzogasd a bal analóg kart, majd mikor kinyílt a szája, nyomj X-et (A). Ha sikerül átérned a túloldalra, akkor hamarosan majmokba botlasz, amik éppen alszanak. Úgy kell mellettük elsétálni, hogy ne ébredjenek fel (Kör, B). Ezután balra találsz egy forrást. Jön némi akrobatamutatvány, ugyanis kötélen lengve kell átjutni a túloldalra. A köteleken egyébként a bal oldali analóg karral tudsz lecsúszni, amire nagy szükség lesz, hisz ha túl magasan kapod el a kötelet, nem lesz elég lendületed az átlendüléshez. Útközben az első sámánnal is összefuthatsz, ébreszd fel. Találsz egy helyet, ami romokkal lesz lezárva, ezt majd TNT-vel tudod kinyitni. Arra menj tovább, amerre a másik gyógyító kutat látod. Ugord át az akadályokat és cselezd ki a krokodilokat. A folyosó végén guggolj le és gurulj át a repedésen.

PUNCHAU SHRINE

Egy romos épületbe kerülsz, tele csapdákkal. Ugrálj és gurulj, kerül ki a tüsköket, majd vigyázz a leomló padlólapokra. A sötétebb színűeket használd, azok nem zuhannak le. Kicsit fentebb a szabadban találsz három gombot, beljebb az épületben pedig három oszlopot. A gombok lenyomásával az oszlopok felszaladnak, majd lassan elkezdenek lesüllyedni. Ez azért fontos, mert ezekre az oszlopokra kell ráugrani és felmenni, majd továbbállni. Először tehát a legalsót nyomd le (teljesen), kicsit később a középsőt, majd újabb idő elteltével a felsőt. Az a lényeg, hogy át tudj ugrani egyikről a másikra és elérd a továbbvezető utat fentebb. Ha sikerül mehetsz tovább.

Még egy dolog! Az oszlopos szobában találsz egy folyosót, mely pókhálóval van lezárva. Ha lesz fáklyád, akkor leégetheted a hálót és bemehetsz. Oda bent pedig játszhatsz a régi Pitfall-lal és vele újabb kincseket szerezhetsz!

PLANE COCKPIT

Hamarosan eléred újra a lezuhant repülőt egy darabját. Néhány skorpió támadd meg, őket hiába vered le, általában feléledenek. Hogy bemenj a gépbe guggolj le és nyomd meg az ütés gombot, persze mindezt a repülő ablakánál tedd. Bent találkozol Grahammel, akitől megkapod a kulacsot. A gépben menj a másik alakhoz és csinálj egy Spin Kicket (X + Négyzet, A + X). Ezzel kitörheted az üveget és tovább mehetsz. Menj ki és töltsd fel a kulacsot, majd a félig kivágott fát egy Spin Kickkel rúgd ki. Szaladj végig a fán és meg se állj a Native Jungle-ig.

NATIVE JUNGLE

Sok problémád ezen a helyen nem lehet. A szokásos akadályok várnak rád, és szerencsére eltévedni sem lehet. Ha alaposan vizsgálódsz (a kötélen igyekezz a jobb oldali irányba lengeni), akkor egy kincset is találhatsz itt.

ALTAR OF HUITACA ÉS VIZES HELYEK

Ez egy nagyobb helyszín érdemes jól körbejárni, mielőtt folytatnád a kalandot. Ezután menj tovább a nagy fához. Mielőtt nekiállnál felmászni a fára, vedd szemügyre középen a zöld gázfelhőt. Jegyezd meg a helyet, mert ha lesz gázmaszkod, akkor ide vissza kell jönni. Indulj el felfelé a fán. Használd a gombákat ágakat és köteleket. Közben ahogy haladsz felfelé, víz árasztja el a terepet és a vízszint folyamatosan nőni fog, ahogy mész egyre feljebb. Így ha leesel, akkor mindig vissza kell úszni egy keveset, hogy újra próbálkozhass. Ha sikeresen feljutsz a fa tetejére, szemben egy párkányhoz, majd azon túl egy barlanghoz juthatsz, ahol folytathatod az utat. (Amúgy itt is találhatsz egy sámánt.)

HOSSZAS KALANDOZÁS

Egy bejátszás jön, melyben megismerkedhetsz egy rendkívül komikus figurával, Quickclaw-val, a beszélő tigrissel. Érdekes alak annyi biztos!

Menj tovább és egy épületbe jutsz. Elég sokat kell lengni és menni felfelé. Három irányba is mehetsz. A vízesés mögött például csak bizonyos speckó megszerzése után tudsz továbbmenni (Smash a neve, jegyezd meg és később gyere vissza). Menj abba az irányba, mely Bittenbinder Campbe vezet. Először is üsd ki a fákat, így át tudsz kelni a vízen. Meg se állj a tankig (vigyázz a sünökre), több minden történik. Megtanulod például a Rising Strike-ot (Négyzet + X, X + A – egész jó mozgás néhány pont áthidalásához). A kisebb bejátszások után hamarosan a parittyát (Sling) is felveheted. Jól megizmosodtál!

Ezen a helyen találsz egy kisebb szigetet. Menj oda (ugrálni kell egy keveset) és lődd ki a fán ragadt roncsdarabot. Ha sikerül egy bejátszás jön, újabb szereplővel ismerkedhetsz meg. Ha ezzel megvagy, akkor indulj vissza – előtte a parittyával üsd ki a sünöket. Vedd elő a térképet és indulj a megadott irányba. Útközben vissza kell menni a Nagy Fához. A víz ne ijesszen meg, le lehet ereszteni. Szemben láthatsz egy nagy maszkot. Célozd be a parittyával a száját, mivel ott van egy gomb. Ha eltalálod, akkor a víz lejjebb megy, így leugorhatsz. Folytasd az utat, közben megint összefutsz Quickclaw-val. Menj tovább, majd a nagyobb mezőn (azt hiszem Altar of Huiticában, vagy annak közelében), öld meg a sok bennszülöttet. Majdnem középen találsz egy roncsdarabot. Annak a motorját parittyázd meg úgy, hogy a propeller egy hidat képezzen a túloldalra. Ha továbbhaladsz nemsokára jön az első főellenség.

MOUNT OF INI

Amikor ideérsz egy hosszabb bejátszás jön, megismered Nicole-t és Harry legnagyobb ellenfelét, Jonathant is. Mivel nem bír magával, le kell győzni – bár nem lesz túl nehéz, nem kell megijedni. TNT-vel fog dobálni, így bújj az oszlopok mögé. Amikor szünetet tart találd el a parittyával, erre megszédül. Láthatod, hogy egy teraszon áll – ahhoz, hogy elintézd, lődd ki a terasz tartóoszlopait. Ha mindegyik megvan, akkor elintézed. Ezután ugorj át a túloldalra, majd szabadítsd ki Nicole-t. A fán lóg, így az ejtőernyőjét kell a parittyával eltalálni. Hosszabb bejátszás következik, hamarosan megkapod a fáklyát! (Így, ha visszamész Punchau Shrine-be, akkor már leégetheted a pókhálót és játszhatsz a régi Pitfall-lal.) Érdemes egyébként az eddig bepókhálózott helyeket meglátogatni, mert újabb dolgokat lehet szerezni – pld. embereket is ki lehet szabadítani kincsekért cserébe, stb....

VISSZA ALTAR OF HUITICÁBA

Egy barlangba kerülsz, ahol elég sötét lesz. Szemben láthatsz néhány lőporos ládát, egy hosszabb csíkban pedig kiszórt lőport is láthatsz. Na, vajon mit kell csinálni? Természetesen gyújtsd meg a lőport, majd húzódj hátra és bummm. Ezután menj tovább, persze vedd elő a fáklyát – nemcsak a sötétség, de a denevérek miatt is, mivel őket távol lehet tartani ezzel. Veszélyes rész jön, mert a sötétben kell szakadékokat átugrani, s közben ki kell rúgni az oszlopokat, hogy tovább tudj menni. Ha átérsz a túloldalra, nemsokára Altar of Huiticába jutsz. Ott keresd meg a pókhálót, égesd le és mehetsz tovább.

BATTERED BRIDGE

Nem lesz egy bonyolult hely. Először is hagyd békén a majmokat. Törj fel a magaslatra, majd lendülj át a túloldalra. Keresd meg a barlangot, majd égesd le a hálót, hogy továbbmehess.

MAMA OULLO TOWER

Egy hatalmas torony tetejére kellene feljutni. Szokás szerint a kötelekkel meg a krokodilokkal juss fel a kapcsolóhoz. Elég sokat kell lengeni (és sétálni, de nem lesz nehéz) és a krokodilok is veszélyesek – kisebb mocsarakban is lesznek. Ha a toronyban átkapcsolod a kapcsolót, a torony átrendeződik és továbbmehetsz lentebb. Meg sem állj Jungle Trailig.

JUNGLE TRAIL

Az első ároknál láthatsz egy majmot, amint alszik a buborékban. Azt lődd le, így a túloldalon egy kinccsel leszel gazdagabb. Mondjuk itt az árkokat nehezebb lesz átugrani. Újabb majmok között kell majd észrevétlenül elsétálni, ott azért kell vigyázni, mert a bokrokban bennszülöttek rejtőznek és leüthetnek. A jobb oldalon felvehetsz amúgy egy kincset. A végén találsz egy barlangot, arra nem lehet továbbmenni, mert Pick Axe kellene hozzá.

De akkor merre vezet az út? Egyszerű, a barlang bejárata előtt kutasd át a füvet, így ha ügyes vagy, találhatsz egy titkos lejárót! Odalent szabadítsd ki a fickót, vedd fel a kincset. A fáklyával csinálj világosságot, és keresd meg a barlang kijáratát. Ezzel végeztél eme résszel, a következőkben már jóval összetettebb feladatok várnak rád!

Veres Miki

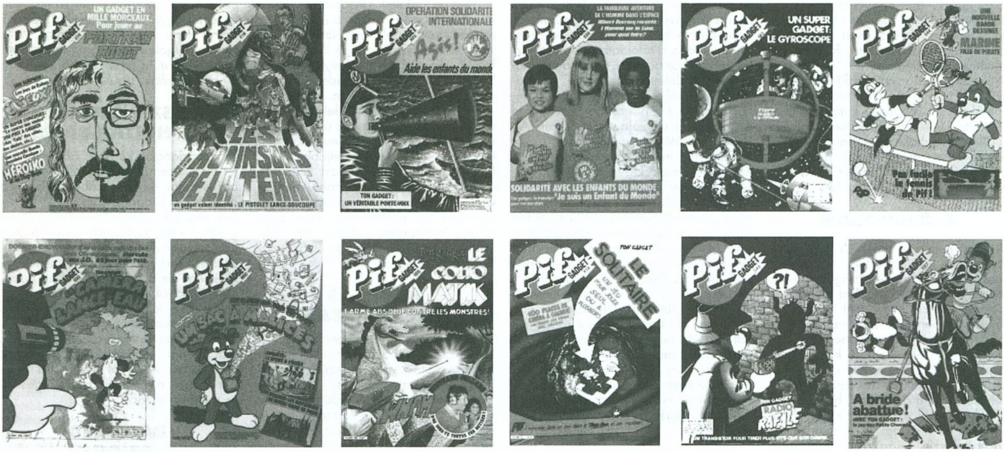
(Befejezés a következő számban!)

Szeretném újra élni gyermekkoromat, ezért saját gyűjteményembe keresem a nagy klasszikus PIF magazin számait. Tulajdonképpen az elsőtől az utolsóig mindegyik érdekel, ha nem túl szakadt, normális állapotban van. Kiemelten keresem az itt látható 12 számot:

516, 518, 525, 535, 544, 548, 557, 563, 592, 600, 605, 614.

Bármilyen megoldás érdekel HÍVJ!

369-26-86 MARTIN



Szerkesztőségünk gyűjteményébe keressük az itt látható Asterix és Talpraesett Tom képregényeket. Ha valamelyik megvan neked HÍVJ!

Tel.: 369-26-86 MARTIN



GAMEBOY ADVANCE KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

Új, leltár jellegű sorozatot indítunk a Kódok, Tippek és Csalások sorozaton belül, melyben gépenként sorra vesszük a rovatból eddig kimaradt, de azért jelentősebb játékokat, pontosabban azokat, amelyekhez valami cheatet találtunk szerte a nagyvilágban, a sorozat pedig – mint az a címben is látható – a GBA géppel kezdődik.

AGRESSIVE INLINE (GBA)

Minden karakter megnyitása:
A főképernyőn, amikor a Nyomj Startot, azaz Press Start felirat nyúlik, add be az L, L, B, B, R, R, L és R gombkombinációt, és minden karakter választhatóvá válik.

Minden pálya megnyitása:
A főképernyőn, amikor a Nyomj Startot, azaz Press Start felirat nyúlik, add be a Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, B és R gombkombinációt, és minden pálya választhatóvá válik.

ARMY MEN ADVANCE (GBA)

Az alábbi kód, amit feltehetően a Kódszó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), Sarge, a hős műanyag férfiú minden pályáját nyitja meg:
„QGQNRTPC"

Az alábbi kód, amit feltehetően a Kódszó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), Vikki, a műanyag hősnő minden pályáját nyitja meg:
„NQRDGTPB"

ATV: QUAD POWER RACING (GBA)

Minden megnyitása:
A főmenüben válaszd a Beállítások, azaz Options menüpontot, azon belül pedig a Kódszó, azaz Password menüpontot, és add be a Le, A, Le, A, Fel, Fel, A, Le, Le, A, Fel és A gombkombinációt, mint kódot, ez után totál minden elérhető lesz.

BACKTRACK (GBA)

Az egy játékosos játékok bármelyike során nyomj Selectet bármikor a Játékmenü, azaz Game Menu eléréséhez, ahol add be az L, Jobbra, B, L, R és Balra gombkombinációt a BSBODSOM terminál eléréséhez, ahol válaszd ki a CLI Password Required menüpontot, nyomj A-t, és add be az alábbi kódok egyikét, a jobb oldali kódok természetesen a bal oldali dolgokat fogják eredményezni:

200 energiaegység megszerzése: "HEA"
Az isten mód, azaz sérthetetlenség bekapcsolása: "GOD"
Minden fegyver megszerzése: "WEAP"
Maximális lőszer megszerzése minden fegyverhez: "AMMO"
Maximális páncélzat megszerzése: "ARM"
Minden kulcs megszerzése: "KEY"
Az ellenfelek megjelenítése a térképen (szürke pontok lesznek): "MON"
Minden ellenfél megfagyasztása: "FRE"
A programozói koordináták megjelenítése a képen: "COOR"

BOXING FEVER (GBA)

Az alábbi kódokat nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), a jobb oldali kódok a bal oldali ellenfeleket nyitják meg:

A Boxor elleni küzdelem megnyitásának kódja: "H7649DH5"
A Boxor II elleni küzdelem megnyitásának kódja: "2GG48HD9"
A Boxor III elleni küzdelem megnyitásának kódja: "8G3D97B7"
Az E. Byclop elleni küzdelem megnyitásának kódja: "B3G58318"
A Byclop elleni küzdelem megnyitásának kódja: "G51FF888"

BRITNEY'S DANCE BEAT (GBA)

Minden zeneszám és videoklip megnyitása Könnyű Fokozaton:
A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "HMNFK" kódot, és a Könnyű Fokozat, azaz az Easy Difficulty összes zenéje és videoklipje elérhetővé válik.

Minden zeneszám és videoklip megnyitása Nehéz Fokozaton:
A Kódszó, azaz Password mezőbe add be az "NXRFP" kódot, és a Nehéz Fokozat, azaz a Hard Difficulty összes zenéje és videoklipje elérhetővé válik.

BUTT-UGLY MARTIANS: B.K.M. BATTLES (GBA)

Az alábbi kódokat a főmenü Játékfolytatás, azaz Resume Game almenüjében kell beadni, a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg, vagy csalásokat aktiválják:

A Mechtropolis pálya megnyitása: "IWTSOWN2"
Az Aquatica pálya megnyitása: "TMTWN3PD"
A Magma pálya megnyitása: "FILGSOW6"
A Silicon City pálya megnyitása: "IOTJOWN5"
Az Arborea pálya megnyitása: "IALTSMO4"
A Koo Foo Ship pálya megnyitása: "IWTSOWN7"

Maximális tűzerő, védelem és javítóeszköz megszerzése: "ALWMAA15"
Örök élet megszerzése: "KMIORMAO"

DARK ARENA (GBA)

Az alábbi kódokat nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), a jobb oldali kódok a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

Minden kulcs megszerzése: "KNGHTSFR"
Minden térkép megszerzése: "LMSPLLNG"
Minden fegyver megszerzése: "THRBLDNS"
Az örök lőszer lehetőség bekapcsolása: "NDCRSDRT"
Az örök energia, közismertebb nevén az isten mód bekapcsolása: "HLGNDSBR"
A pályaléptetés bekapcsolása (a Start után a térképet az A-val kell kiválasztani, a pályát pedig a Selecttel): "NFTRWLLH"

DEXTER'S LABORATORY: DEESASTER STRIKES! (GBA)

Az alábbi gombkombinációkat a játék közben, a Starttal megnyitható Pillanatmegállítás, azaz Pause menüben kell beadni, a jobb oldali kombók a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

Dexter gyorsabb lesz: L, R, R, R, R, L, R, L, R, R, L, L, R, L, R és R
Dexter erősebb lesz: L, L, R, R, R, L, L, R, L, L, R, R, L, R, L és R
A dupla lőszer lehetőség bekapcsolása: L, R, R, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, L, L és R
Dexter kevesebbet sérül: L, R, R, R, R, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L és R
Az ellenséges robotok gyengébbek lesznek: L, L, R, R, L, R, R, L, L, L, L, R, R, L, L és L
Még egy próbalehetőség megszerzése: L, L, R, R, L, R, L, L, L, R, L, L, R, R, L és L
Alacsonyabb gravitáció bekapcsolása: L, L, R, R, R, R, R, L, L, R, R, L, L, L és R
Dexter-roo (talán kenguruvá változtatja Dextert???): L, L, R, R, L, L, R, L, R, R, R, R, L, L, L és R
A padlók csúszóssá válnak: L, L, R, R, R, L, R, R, R, L, L, R, R, L, L és R
Az ellenfelek lassabbak lesznek: L, R, R, R, L, R, L, R, L, L, R, L, L, L, L és L
Az ellenfelek gyorsabbak lesznek: L, R, R, R, R, R, L, L, L, L, R, R, R, R, L és L
Az ellenfelek erősebbek lesznek: L, L, R, R, R, R, L, R, R, R, L, L, L, L, L és L
Az irányítás megfordul, invertálódik: L, R, R, R, R, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L és L

DOOM (GBA)

Az alábbi gombkombinációkat a játék közben, a Starttal megnyitható Pillanatmegállítás, azaz Pause menüben kell beadni, de nem túlságosan gyorsan, különben nem fognak működni, a jobb oldali kombók a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

A térkép megszerzése: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, A, A, A, A, A és A gombkombinációt

A sugárvédő öltözet megszerzése: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, B, A, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az isten mód, azaz a sérthetetlenség bekapcsolása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be az A, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Minden fegyver megszerzése és minden lőszer újratöltése: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be az A, B, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

A berzerk, azaz a felpörgetett, vérszomjas, dühöngő mód bekapcsolása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az átmeneti sérthetetlenség bekapcsolása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, B, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az azonnali következő pályára lépés: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be az A, B, A, A, B, B, B és A gombkombinációt

Az azonnali tízzel magasabb számú pályára lépés: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be az A, B, A, A, B, B, A és A gombkombinációt

DOOM II (GBA)

Az alábbi gombkombinációkat a játék közben, a Starttal megnyitható Pillanatmegállítás, azaz Pause menüben kell beadni, a jobb oldali kombók a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg (mellékesen jegyzem meg, hogy az alábbi kódok azonosak a játék első részének kódjaival, így lehet, hogy itt is kritikus az időzítés, és itt is működnek a forrásomban nem említett pályaléptető csalások):

A térkép megszerzése: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, A, A, A, A, A és A gombkombinációt

A sugárvédő öltözet megszerzése: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, B, A, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az isten mód, azaz a sérthetetlenség bekapcsolása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be az A, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Minden fegyver megszerzése és minden lőszer újratöltése: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be az A, B, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

A berzerk, azaz a felpörgetett, vérszomjas, dühöngő mód bekapcsolása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az átmeneti sérthetetlenség bekapcsolása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, B, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU (GBA)

A sérthetetlenség bekapcsolása:
A főképernyő előtti bevezető videó során add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, B és A gombkombinációt, a helyes bevitelt egy haranghang is jelezni fogja, ez után a játékban Goku energiája nem fog fogyni az ellenséges támadások során, és talán más energiafogyasztó események alkalmával sem.

DRIVEN (GBA)

Minden megnyitása:
A főmenüben válaszd a Szigorúan Titkos Autók, azaz a Top Secret Cars menüpontot, majd add be a "29801" kódot Passwordként, azaz Jelszóként, ekkor azonnal megkapod a stáblistát, utána pedig minden autó, minden pálya és minden játékmód elérhető lesz.

DUAL BLADES (GBA)

Az extra nehézségi szint megnyitása:
A Beállítások, azaz Options menü Nehézség, azaz Difficulty menüpontjára állj rá, majd add be a Balra, Balra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra és B gombkombinációt, nagyon-nagyon gyorsan, ha a bevitel nem volt sikeres, a B gomb lenyomása után visszakerülsz a főmenübe, amennyiben pedig sikeres volt, a Teljesíthetetlen, azaz Impossible nehézségi fokozat is megjelenik, és választhatóvá válik.

DUKE NUKEM ADVANCE (GBA)

A titkos Csaló Menü, azaz Cheat Menu megnyitása:
Pauzáld a játékot bármikor a Start gomb megnyomásával, majd nyomd le és tartsd lenyomva az L gombot, és add be mellé a Balra, Fel, A, Fel, Balra, A, Start és Select gombkombinációt, és megjelenik egy titkos menü, amiben pályát lehet választani, és különféle csalásokat aktiválni.

E-READER (GBA)

A Stáblista, azaz a Credits megjelenítése:
Ez nem igazán csalás, csak apró rejtett érde-

kesség, a főképernyőn, amikor a Nyomj Egy Gombot, azaz Press A Button szöveg megjelenik, nyomj Selectet, és megnézheted a készítők névsorát.

EARTHWORM JIM (GBA)

Az alábbi gombkombinációkat a játék közben, a Starttal megnyitható Pillanatmegállítás, azaz Pause menüben kell beadni, addig, amíg a képernyő sötét, és a jobb oldali kombókkal a bal oldalon megnevezett pályákra lehet kerülni:

A sorban következő pályára lépés: Jobbra, R, B, A, L, L, A és R
A "What the Heck?" azaz a "Mi a Fene?" elnevezésű pályára lépés: Select, R, B, Le, L és B
A "Down the Tubes" azaz a "Le a Csöveken" elnevezésű pályára lépés: Fel, L, Le, A, R és A
A "Snot a Problem" azaz az "Orrproblémánk Van" elnevezésű pályára lépés: R, Fel, Select, L, R és Balra
A "Level 5" azaz az "5-ödik Szint" elnevezésű pályára lépés: R, L, A, B, B, A, L és R
A "For Pete's Sake" azaz a "Pete Szerelmére" elnevezésű pályára lépés: Jobbra, Balra, R, L, A és R
A "Buttville" azaz a "Seggfalu" elnevezésű pályára lépés: L, A, Fel, R, A, R, A és Select

ECKS VS. SEVER (GBA)

Bár a játék második része már szerepelt a rovatban, az első legjobb tudomásom szerint nem, a jobb oldalon szereplő, Kódszó, azaz Password mezőbe beírható pályakódok természetesen a bal oldalon sorakozó pályákra repítenek minket:

Ecks második küldetése: "EXTREME"
Ecks harmadik küldetése: "EXCITE"
Ecks negyedik küldetése: "EXCAVATE"
Ecks ötödik küldetése: "EXCALIBUR"
Ecks hatodik küldetése: "EXTORT"
Ecks hetedik küldetése: "EXPIRE"
Ecks nyolcadik küldetése: "EXACT"
Ecks kilencedik küldetése: "EXHALE"
Ecks tizedik küldetése: "EXHUME"
Ecks tizenegyedik küldetése: "EXONERATE"
Ecks tizenkettedik küldetése: "EXPEL"

Sever második küldetése: "SEVERE"
Sever harmadik küldetése: "SURVIVE"
Sever negyedik küldetése: "SAVANT"
Sever ötödik küldetése: "SUFFER"
Sever hatodik küldetése: "SULPHER"
Sever hetedik küldetése: "SERVE"
Sever nyolcadik küldetése: "SEETHE"
Sever kilencedik küldetése: "SEVERAL"
Sever tizedik küldetése: "SEVERANCE"
Sever tizenegyedik küldetése: "SAVAGE"
Sever tizenkettedik küldetése: "SACROSANCT"

F-14 TOMCAT (GBA)

Az alábbi kódokat nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg:

7-edik küldetés: "PXSBSZNJ"
14-edik küldetés: "SFGFJHDH"
20-adik küldetés: "LKFDSBPV"

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY (GBA)

A Jet Vermillion nevű járgány megnyitása:
A névbeíró képernyőn válaszd az Entry, azaz Bejegyzés menüpontot, és "T&T" nevet adj be, majd indíts bármilyen új játékot ezzel a névvel, és amikor feljön a járgányválasztó képernyő, add be az L, R, Start, R, L és Select gombkombinációt. Ekkor megjelenik a titkos Kódszó, azaz Password képernyő, itt add be a "-J4+6V9A-30" kódot (azt hiszem az első mínusz is a kód része, de ha nem megy a kód, azt hagyd le), és végre választhatod a rejtett, Jet Vermillion nevű csodajárgányt is.

FIRE PRO WRESTLING (GBA)

Minden bunyós megnyitása:
A főmenüben válaszd az Edit, azaz Szerkesztés menüpontot, azon belül az Edit Wrestler, azaz Bunyós Szerkesztés menüt, azon belül pedig a Name Netry, azaz Névbeadás menüpontot. Itt írd át a "Fire Fighter" Becenevet, azaz a Nickname-et "ALL"-ra, a "FIRE PW" Keresztnevet, azaz First Name-et "STYLE"-ra, az "A" Családi Nevet, azaz Last Name-et pedig "CLEAR"-re, végül nyomj Startot a beadott új adatok elfogadásához, és ez után minden titkos bunyós is választható lesz.

GOLDEN SUN (GBA)

A szereplők átnevezése:
Az új játék indításakor megjelenő Névbeadó Menüben, azaz Name Entry Screenen nyomj Selectet háromszor, a helyes kódbeadást egy haranghang is vissza fogja jelezni. Ez után add be a főszereplő nevét tetszés szerint, és utána lehetőséged nyílik rá, hogy az alapban átnevezhetetlen további karaktereknek is új nevet adj sorban, Garetnek, Ivannek és Miának. Továbbá bármikor a három (nem tudom ez a fentiekre vagy az alábbiakra vonatkozik-e, de valószínűleg az alábbiakra) plusz karakter elnevezése előtt add be a Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel és Select gombkombinációt, és lehetőséged nyílik Felix, Jenna és Sheba átnevezésére is.

GRADIUS GALAXIES (GBA)

Mindenféle erőnövelő extrák megszerzése:
A játékban nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menühöz, majd add be a Fel, Fel, Le, Le, L, R, L, R, B és A gombkombinációt, végül pedig lépj vissza a játékba Starttal, és minden extra az űrhajódon lesz. Ez a kód azonban kizárólag egyszer használható a játék során.

Önmegsemmisítés:
Az önmegsemmisítés természetesen csak amolyan poén, húsvéti tojás. A játékban nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menühöz, majd add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, B és A gombkombinációt, végül pedig lépj vissza a játékba Starttal, és minden extra az űrhajódon lesz egy rövid időre, majd az űrhajó szétrobban pár másodperc múlva. A dolog poénja az, hogy ez a NES-es Gradius rendes kódja volt, tehát aki fejből tudta, és véletlenül kipróbálta, hátha működik ezzel a verzióval is, az jól meglepődhetett az eredmény láttán.

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING (GBA)

Az alábbi gombkombinációkat a játék főmenüjében kell beadni, a jobb oldali kombók a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

A megnyeréskor megjelenő stáblista megtekintése csalással: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R + Fel gombokat, majd nyomj melléjük B-t

Az Extra 1 játékmód, a Gokart Verseny, azaz a Gokart Racing megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R + Jobbra gombokat, majd nyomj melléjük B-t

Az Extra 2 játékmód, a Formula-1 Verseny, azaz a Formula-1 Racing megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R + Balra gombokat, majd nyomj melléjük B-t

Minden tuning alkatrész megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd mozgasd a szálkeresztet a jobb alsó sarokba és nyomj a felsorolt gombok mellé B-t

Minden autó megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd mozgasd a szálkeresztet a bal felső sarokba és nyomj a felsorolt gombok mellé B-t

Minden versenypálya megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd mozgasd a szálkeresztet a jobb felső sarokba és nyomj a felsorolt gombok mellé B-t

Minden versenyosztály megnyitása:
Add be a Kódszó, azaz Password menüben a "S/PD W1/H L8Q8 >VbB" kódot, és minden versenyosztály is megnyílik.

HEY ARNOLD! THE MOVIE (GBA)

Helga irányíthatóvá tétele:
A Területválasztó, azaz Area Select képernyőn add be a Fel, Le, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Le, Fel és Select gombkombinációt, és Arnold helyett Helgát fogod irányítani, ugyanezzel a kóddal egyébként vissza is lehet váltani Arnoldra.

INSPECTOR GADGET: ADVANCE MISSION (GBA)

Az alábbi pályakódokat nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg:

A *"Statue of Liberty: In the Statue"* pálya megnyitása: "*7*MM14"
A *"Statue of Liberty:* The Flame of Libery" pálya megnyitása: "*3HML14"
A *"The Tower:* The Tower Keeps Watch" pálya megnyitása: "R3*3M64"
A *"The Tower:* The Lift" pálya megnyitása: "R7H3L64"
A *"The Tower:* Higher Than Everything" pálya megnyitása: "*CH3L24"
A *"The Great Wall:* At the Foot of the Great Wall" pálya megnyitása: "*H*3M24"
A *"The Great Wall:* On the Great Wall" pálya megnyitása: "R5*3MR4"
A *"Big Ben:* The Palace" pálya megnyitása: "*3RM33P"
A *"Big Ben:* The Tip" pálya megnyitása: "RHRM37P"
Az *"Egypt:* The Valley of Kings" pálya megnyitása: "RC7M27P"
Az *"Egypt:* The Great Pyramid" pálya megnyitása: "*9R33XP"

IRIDION 3D (GBA)

A pályaválasztó menü megnyitása:
Válaszd ki a Kódszó, azaz Password menüt, és add be a "*SH0WT1M3*" kódot, lehet, hogy nyomtatásban nem látszik, de ez 1337 nyelvezetben van, tehát nulla és egyes van benne, továbbá a csillagok is a kódszó tartozékai. Ez után a Beállítások, azaz az Options menü tartalmazni fog két új menüpontot is, a Start Levellel szabadon választhatsz pályát, a Start at Bossszal pedig egyből egy főnökharchoz ugorhatsz.

Gyors kilépés:
Válaszd ki a Kódszó, azaz Password menüt, és add be a "*SELECT0N*" kódot, lehet, hogy nyomtatásban nem látszik, de ez nullát is tartalmaz, továbbá a csillagok is a kódszó tartozékai. Ez után a Select segítségével bármikor gyorsan kiléphetsz a játékból a főmenübe.

A képgaléria megnyitása:
Válaszd ki a Kódszó, azaz Password menüt, és add be a "*G4LL3RY*" kódot, mellesleg a csillagok is a kódszó tartozékai. Ez után megtekintheted a játék renderelt koncepciós grafikáit is, mintegy érdekességként.

A győzelmi zene lejátszása:
Válaszd ki a Kódszó, azaz Password menüt, és add be a "*CR3D1TS*" kódot, lehet, hogy nyomtatásban nem látszik, de ez egyest is tartalmaz, továbbá a csillagok is a kódszó tartozékai. Ez után a megnyerési zenét is meghallgathatod, akár megnyerés nélkül is.

Örök élet bekapcsolása:
Válaszd ki a Kódszó, azaz Password menüt, és add be az "*1NV1S4BL3*" kódot, lehet, hogy nyomtatásban nem látszik, de ez egyest is tartalmaz, továbbá a csillagok is a kódszó tartozékai. Ez után végtelen életed lesz a játékban.

Az alábbi pályakódokat is természetesen a Kódszó, azaz Password menüben kell beadni, a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg:

A második pálya megnyitása öt élettel és kettes szintű zöld lézerrel: "BKMBVNG7L"
A harmadik pálya megnyitása hat élettel és egyes szintű lila lézerrel: "BV0BBFGCH"
A negyedik pálya megnyitása hat élettel és hármas szintű arany lézerrel: "D9DCBYZ7C"
Az ötödik pálya megnyitása hét élettel és hármas szintű arany lézerrel: "0LVCVYQGD"
A hatodik pálya megnyitása hét élettel és hármas szintű arany lézerrel: "8M9CVYV3D"
A hetedik pálya megnyitása hat élettel és kettes szintű arany lézerrel: "XVPDBP6FF"

JACKIE CHAN ADVENTURES: LEGEND OF THE DARK HAND (GBA)

Pályaválasztó menü:
A főmenüben, amikor a Nyomj Startot, azaz Press Start felirat megjelenik, nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd add be mellé a B, A, Balra, Le, Fel és Jobbra gombkombinációt, ekkor megjelenik a pályaválasztó menü, ahonnan tetszőlegesen bármelyik pályára eljuthatsz. Sőt megszerezheted az összes Speciális Tekercs Támadást, azaz Special Scroll Attackot is, ha a menü Tekercs, azaz Scroll opcióját Mindenre, azaz Allra állítod át.

JAZZ JACKRABBIT (GBA)

A játék során nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menühöz, majd add be a lenti kódokat, a jobb oldali kódok a bal oldalon feltüntetett mennyiségű extra kreditet adják, azonban egy játék során minden kódot csak egyetlen egyszer lehet beadni:

500 Űrkredit, azaz Space Credit megszerzése: Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, L, R, Fel, Fel, R, R, L és L
1000 Űrkredit, azaz Space Credit megszerzése: Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, L, R, L, R, R és L
5000 Űrkredit, azaz Space Credit megszerzése: Fel, Jobbra, Le, Balra, L, L, Jobbra, Balra, R, R, L és L

KAO THE KANGAROO (GBA)

Minden pálya megnyitása:
Add be az alábbi kódot a Kódszó, azaz Password mezőbe: "Pálmafa, Lámpa, Béka, Kesztyű és Kao" (gyanítom ezek kis ikonok), és ha helyes volt a bevitel, a pályaválasztó menübe kerülsz, ahol az összes pálya között szabadon tallózhatsz.

KONAMI COLLECTOR'S SERIES: ARCADE ADVANCED (GBA)

Válaszd ki bármelyik játékot a főmenüből, majd amikor a játék címképernyője megjelenik, add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, B és A gombkombinációt, ha a bevitel sikeres volt, a játék haranghanggal jelzi is ezt. Ez a kód játékonként más-más extrát nyújt, ezek az alábbi táblázatban láthatók, a játékok a bal oldalon sorakoznak, a fenti kóddal aktivált extrák pedig a jobb oldalon:

Frogger: A játék feljavított grafikát és zenét kap a kód hatására

Scramble: A játék feljavított grafikát és zenét kap a kód hatására

Time Pilot: A játékban az A gomb nyomva tartásával lehet gyorstüzelni, plusz a "???? B.C." nevű extra pálya is megjelenik az ötödik pálya után a kód hatására

Gyruss: A játék feljavított grafikát kap a kód hatására, plusz extra pályák és plusz életek is megjelennek benne

Yie Ar Kung Fu: A játék egy játékosos módjában két extra ellenfél is megjelenik (Bishoo és Clayman) a kód hatására

Rush'n Attack: A kód hatására öt élet helyett héttel kezdhetsz, ráadásul két plusz pálya is megjelenik a negyedik pálya után

LILO & STITCH (GBA)

99 élet megszerzése:
A főmenüben állj rá a Játékkezdés, azaz Start Game menüpontra, majd nyomd le és tartsd lenyomva az R + Select gombokat, és melléjük nyomd le az A gombot is, így 99 élettel kezdheted a játékot.

Az alábbi pályakódokat valószínűleg a Kódszó, azaz Password mezőbe kell beírni (vagy valami hasonlóba), pontosabban nagy valószínűséggel kis ikonokat kell beállítani, és azok teszik ki a kódokat, a pályák a bal oldalon, a kódok a jobb oldalon sorakoznak:

Az első pálya, a "Kuai" pályakódja: "Stitch, Sugárpisztoly, Stitch, UFO, UFO, Stitch és UFO"
A második pálya, a "Lilo 1" pályakódja: "UFO, Sugárpisztoly, Stitch, Stitch, UFO, Stitch és UFO"
A harmadik pálya, a "Space 1" pályakódja: "Stitch, Ananász, Stitch, UFO, Stitch, Stitch és UFO"
A negyedik pálya, a "Junkyard" pályakódja: "UFO, Ananász, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch és UFO"
Az ötödik pálya, a "Lilo 2" pályakódja: "Stitch, Sugárpisztoly, UFO, UFO, UFO, UFO és Stitch"
A hatodik pálya, a "Space 2" pályakódja: "UFO, Sugárpisztoly, UFO, Stitch, UFO, UFO és Stitch"
A hetedik pálya, a "Trains" pályakódja: "Stitch, Ananász, UFO, UFO, Stitch, UFO és Stitch"

MASTERS OF THE UNIVERSE: HE-MAN: POWER OF GRAYSKULL (GBA)

Minden pálya megnyitása:
A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "WRKLKDMG" kódot, és minden pálya megnyílik, bármelyiket választhatod.

MEN IN BLACK: THE SERIES (GBA)

Az alábbi kódokat nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), a jobb oldali kódok a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

A sérthetetlenség bekapcsolása: "LVFRVRDD"
Az örök lőszer bekapcsolása: "NFNTMMDD"
Minden fegyver megnyitása: "LLWPNSDD"

A második epizód, az "Episode Two: Forest Landing Site" pályakódja, megnyitása: "FGHTRMNS"
A harmadik epizód, az "Episode Three: Alien Technology Lab" pályakódja, megnyitása: "HSDSHSBS"
A negyedik epizód, az "Episode Four: Rocket Silo" pályakódja, megnyitása: "MXNMSNNG"
Az ötödik epizód, az "Episode Five: MIB Safe House" pályakódja, megnyitása: "THXBXSCK"
A hatodik epizód, az "Episode Six: Halloween in Manhattan" pályakódja, megnyitása: "NNTNDWNY"

MONSTER FORCE (GBA)

Pályaléptetés:
Bármikor a játékban (de nem Pillanatmegállítás, azaz Pause közben) nyomd le egyszerre és tartsd lenyomva az L + R + A gombokat, majd melléjük még nyomd le a Fel gombot a szálkereszten, és jön is a következő pálya.

A sérthetetlenség bekapcsolása:
A játékban nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menü aktiválásához, majd itt egyszerre nyomd le és tartsd lenyomva az L + R + B gombokat, és melléjük még nyomd le a Le gombot is a szálkereszten, ekkor egy hang jelzi a kód sikeres bevitelét, és ez után, ha alacsony lesz az energiád a játékban, automatikusan vissza is töltődik. A kód ismételt bevitelével egyébként ki is lehet kapcsolni ezt a csalást.

Kilépés a pályáról:
A játékban nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menü aktiválásához, majd itt egyszerre nyomd le az L + R + A gombokat, és egyből visszakerülsz a pályaválasztó menübe, ahol új pályát választhatsz.

MONSTERS, INC. (GBA)

Az alábbi pályakódokat nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg:

Az "Around the House" pálya megnyitása: "LRB13G"
A "Don't Look Down" pálya megnyitása: "7QCZB9"

NBA JAM 2002 (GBA)

A Tengerpart, azaz Beach és az Utca, azaz Street pályák megnyitása:
A főmenüben válaszd az Idény, azaz Season menüt, majd válaszd a Kódszó, azaz Password menüpontot, és add be az "LHNGGDBLBJGT" kódszót, ha a bevitel sikeres volt, egy pillanatra felvillan a Pályák Megnyíltak, azaz a Courts Unlocked szöveg, és a Tengerpart, azaz Beach és az Utca, azaz Street pályák is választhatóvá válnak.

NFL BLITZ 20-02 (GBA)

A titkos csapatok megnyitása:
A főképernyőn rögtön a Nyomj Startot, azaz a Press Start megjelenése után add be az A, B, Select, Fel, Jobbra és Le gombkombinációt, ha sikeres volt a bevitel, "Wooh, Yeah!" kiabálással jelzi ezt a játék. Ez után a Mutatvány, azaz Exhibition játékmódban két titkos csapat is választható lesz, az Emerson Ogres és a Team Midway.

Az alábbi különféle csalásokhoz, ha minden igaz, három ikont kell kipörgetni három gomb, az L, B és A segítségével az Egymás Elleni, azaz a VS játékmód csapatválasztó képernyőjén az ellenfél kiválasztása után, erre ráadásul nagyon szűk idő áll a rendelkezésedre, a dolog azonban leírható gombkombinációként is, ikonok nélkül. Tehát a bal oldalon látható eredményhez a jobb oldalon látható kombót vidd be gyorsan, majd az R segítségével fogadtasd el a kódot:

Végtelen turbó bekapcsolása: L, L, L, L, B, B, B, A és A
A régi Kolosszeum (valószínűleg pályamegnyitás): L, B, B, B, A és A
Havas stadion (valószínűleg pályamegnyitás): L, L, B, B, A, A, A, A és A
Az árnyékjátékosok bekapcsolása: L, L, L, B, A, A és A

PAC-MAN COLLECTION (GBA)

Az alábbi pályakódokat a Pac-Attack Puzzle Mode játékmód Kódszó, azaz Password menüjében kell beadni, a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg:

A tizedik pálya megnyitása: "SRY"
A huszadik pálya megnyitása: "MWS"
A harmincadik pálya megnyitása: "WHT"
A negyvenedik pálya megnyitása: "RMN"
Az ötvenedik pálya megnyitása: "WLC"
A hatvanadik pálya megnyitása: "TMP"
A hetvenedik pálya megnyitása: "WTM"
A nyolcvanadik pálya megnyitása: "BSK"
A kilencvenedik pálya megnyitása: "BTF"
A századik pálya megnyitása: "LST"

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE (GBA)

Örök Folytatás, azaz Continue:
Amikor elveszted az utolsó életed, és a Folytatás, azaz Continue képernyő megjelenik, válaszd a Folytatás, azaz Continue menüpontot, és kezdd el a B gombot gyorsan nyomkodni. Ekkor ahelyett, hogy eggyel csökkenne a Folytatások, azaz Continue-k száma, nulla és kilenc számok kezdenek el váltakozni a számlálóján, és ha elég gyorsan nyomkodod a B gombot, mielőtt Harry Jr. kiszalad a képernyőről, elvileg kilencen állapodik meg a számláló, és ez után mindig kilenc is marad, akárhányszor veszted el az összes életed.

Pályaválasztás:
A főképernyőn várj addig, amíg a bumeráng meg nem jelenik, majd add be az L, Select, A, Select, R, A, L és Select gombkombinációt, ekkor megjelenik a képernyő közepén az első pálya, a "Forest 1" neve. Ez után a kezdő pályát a Select nyomva tartásával és mellette az L és R gombokkal tetszőlegesen megváltoztathatod, és így szabadon választott pályán kezdheted a játékot. Ezen túl, ha ezután Selectet nyomsz a játék pauzálása után, visszakerülsz a főképernyőre, és újra választhatsz pályát, ha akarsz.

Pályaugrás:
A pályaugráshoz aktiváld először a fent ismertetett pályaválasztó csalást, majd ha az aktív, a játék közben a Select nyomva tartása és az iránytógombok segítségével tetszőlegesen áthelyezheted Harry Jr.-t az aktuális pálya bármelyik helyszínére.

Örök fegyver:
Az örök fegyver trükkhöz szintén aktiváld először a fent ismertetett pályaválasztó csalást, majd ha az aktív, a játék közben a Select nyomva tartása és a B gomb segítségével minden fegyvert és tárgyat feltölthetsz maximumra.

POWER RANGERS: TIME FORCE (GBA)

Ugrás az utolsó főnökhöz:
A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "8QSD" kódot, és a játékot a végénél, a legutolsó főnöknél kezdheted, így hamar végzel a játékkal, ha elakadtál valahol korábban.

RAYMAN ADVANCE (GBA)

Az alábbi titkos gombkombinációkat a játék közben, a Starttal aktiválható Pillanatmegállító, azaz Pause menüben add be, ha valamelyik kód bevitele sikeres volt, azt a játék hangeffekttel is jelezni fogja, a kombók a jobb oldalon, az eredményeik a bal oldalon sorakoznak:

99 élet megszerzése: Balra, Jobbra, Le, Jobbra, Balra és R
Minden pálya megnyitása: Fel, Balra, Jobbra, Le, Jobbra és L
A sérthetetlenség bekapcsolása: Jobbra, Fel, Jobbra, Balra, Jobbra és R
Minden erő megszerzése: Le, Balra, Jobbra, Balra, Fel és L
25 extra Ting megszerzése (akármi is az, persze lehet, hogy csak Thing, azaz Dolog elírva): R, Fel, Balra, Jobbra, Balra és L

Örök Folytatás, azaz Continue:
Ha elfogy az összes életed, és megjelenik a Folytatás, azaz Continue képernyő, mielőtt elfogy az idő, add be a Fel, Le, Jobbra, Balra és Start gombkombinációt, és ez után úgy tudod

folytatni a játékot, hogy a Folytatás, azaz Continue szám nem csökken. Ez a csalás akárhányszor alkalmazható, viszont csak akkor, ha a Folytatás, azaz Continue szám három, vagy annál kevesebb.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2 (GBA)

Michael Jackson rejtett karakter megnyitása:
A főmenüben válaszd ki a Játéktermi, azaz Arcade menüpontot, majd add be a Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra és Jobbra gombkombinációt, majd egyszerre nyomd még le az L + R gombokat is, így Michael Jackson, a bukott popsztár és kisfiúkkal fajtalankodó pedofil vádlott is választhatóvá válik, bár azt hiszem, vele senki sem azonosulna szívesen. A sikeres kódbevitelt egyébként örömujjongás is jelzi.

Rumbleman rejtett karakter megnyitása:
A főmenüben válaszd ki a Bajnokság, azaz Championship menüpontot, majd add be a Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra és Balra gombkombinációt, majd egyszerre nyomd még le az L + R gombokat is, így Rumbleman is választhatóvá válik, a sikeres kódbevitelt egyébként örömujjongás is jelzi.

Shaquille O'Neal rejtett karakter megnyitása:
A főmenüben válaszd ki a Túlélés, azaz Survival menüpontot, majd add be a Balra, Balra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra és Jobbra gombkombinációt, majd egyszerre nyomd még le az L + R gombokat is, így Shaquille O'Neal is választhatóvá válik, a sikeres kódbevitelt egyébként örömujjongás is jelzi.

RUGRATS: CASTLE CAPERS (GBA)

Mind a hat pálya megnyitása:
A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "JSJRJKSLXCFJ" kódot, és a játékban az összes pálya, mind a hat darab választhatóvá válik.

THE SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS (GBA)

Minden pálya és karakter választhatóvá tétele:
A főmenüben válaszd ki a Folytatás, azaz Continue menüpontot, majd add be a Le, Le, Jobbra, Fel, Jobbra, Fel, Jobbra, Le, Le és Start gombkombinációt, és megjelenik a pályaválasztó menü. Ebben a menüben válaszd ki a neked tetsző pályát, amin játszani szeretnél, és nyomj Startot, ha a pályát Mathayus-szal akarod tolni, vagy Selectet, ha Cassandrával, így az általad választott karakterrel kezdheted az általad választott pályán a kalandokat.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER (GBA)

Shaun Palmer számára minden pálya és minden hódeszka megnyitása:
A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "QFJ7MP9N?5CM4" kódszót, és Shaun Palmer számára minden pálya és hódeszka választható lesz, ugyanakkor, ha jól veszem ki, a többi karakter esetében továbbra is mindent el kell nyerni.

SONIC ADVANCE (GBA)

Játék Sonic-kal és Tails-szel egyszerre:
A főmenüben válaszd ki a Játék Kezdés, azaz a Game Start menüpontot, majd a karakterválasztó képernyőn állj rá Sonic-ra, és add be a Fel, Jobbra, Le, Jobbra, L, Jobbra, R és Jobbra gombkombinációt, a helyes bevitelt egy haranghang is jelezni fogja. Ez után Sonic-ot fogod irányítani a játékban, Tails pedig követni fog, mint az MD-s Sonic The Hedgedog 2-ben és a GBA-s Sonic Advance 3-ban.

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE (GBA)

Minden pálya és tárgy megnyitása:
A Kódszó, azaz Password mezőbe írd be a "JV31-" kódot (a mínusz is a kód része), és utána bármelyik pályát szabadon választhatod, és minden tárgy is a rendelkezésedre fog állni.

SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE (GBA)

Minden pálya megnyitása:
A Kódszó, azaz Password mezőbe írd be a "WMBT" kódot, és utána bármelyik pályát szabadon választhatod.

SPYRO: SEASON OF ICE (GBA)

Szabad pályaválasztás:
A főképernyőn, amíg a Nyomj Startot, azaz a Press Start felirat villog, add be a Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Balra, Fel és A gombkombinációt, a helyes bevitelt egy haranghang is jelezni fogja, ez után szabadon választhatod bármelyik pályát az Atlas-ból az A gomb segítségével.

99 élet megszerzése:
A főképernyőn, amíg a Nyomj Startot, azaz a Press Start felirat villog, add be a Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Le, Fel, Jobbra, Fel és A gombkombinációt, a helyes bevitelt egy haranghang is jelezni fogja, ez után, ha új játékot kezdesz, 99 életed lesz kezdetben.

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES (GBA)

Mace Windu és Darth Maul szabad pályaválasztása:
A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "VCJOXYK" kódot (nullát is tartalmaz), és mind Mace Winduval, mind Darth Maullal szabadon választhatsz pályát.

Qui-Gon Jinn szabad pályaválasztása:
A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "VHR3BFJ" kódot, és Qui-Gon Jinnel is szabadon választhatsz pályát.

STAR X (GBA)

Az alábbi kódokat a főmenü Starttal elérhető almenüjének a Kódszó, azaz Password almenüjében kell beadni, a jobb oldali kódok a bal oldali csalásokat eredményezik:

A sérthetetlenség bekapcsolása: "GSHARD"
Végtelen Okosbomba, azaz Smart Bomb megszerzése: "GSBOOM"
Mindig maximális fegyverzet birtoklása: "GSMAX"

TETRIS WORLDS (GBA)

A Népszerű, azaz Popular játékmód megnyitása:
Válaszd ki a Maraton, azaz Marathon játékmódot a főmenüből, majd nyomd le és tartsd lenyomva az L gombot, és a Válassz Játékot, azaz Select Game képernyőn nyomj az L mellé Selectet is Maraton, azaz Marathon módban. Ha helyesen jártál el (kissé komplikáltan volt megfogalmazva már angolul is), választhatóvá válik a Népszerű, azaz Popular játékmód is, ami primitívebb grafikát alkalmaz, majdnem olyat, mint az eredeti PC-s Tetris, és a szabálya is egyszerűbb, jobban hasonlít az eredeti játékhoz, nem tartalmaz például Szellem Darabot, azaz Ghost Piece-t.

THE FAIRLY ODDPARENTS: ENTER THE CLEFT (GBA)

Minden pálya kipipálása csalással, és egyben valószínűleg megnyitása is:
A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "Vidéki Fiú, Vidéki Fiú, Vidéki Fiú, Vidéki Fiú és Vicky" kódot (felteszem ezek kis ikonok, melyeken a rajzfilmsorozat és a játék ismert szereplői láthatók), és minden pályát teljesítettnek vesz a játék, továbbá valószínűleg utána bármelyiket szabadon lehet választani is.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (GBA)

Dr. Körmendy-Ékes (cenzúrázott) játékmód 1, azaz a vér kikapcsolása 1:
A játék főképernyőjén nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be a Start, A, Le, B, A, Balra, Balra, A és Le gombkombinációt, a sikeres bevitelt a menükerék megpördülése és egy szignál is jelezni fogja. Ez után minden vér és szikra részecske vigyorgó fejjé fog változni a játékban.

Pókember, azaz Spider-Man játszható karakter megnyitása:
A játék során nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, B, A és Start gombkombinációt, a sikeres bevitelt a kép rázkódása és egy szignál is jelezni fogja. Ez után Pókember, azaz Spider-Man is választható karakter lesz.

Mindy játszható karakter megnyitása:
A játék során nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be az A, Balra, Balra, Fel, Jobbra, B, A és Start gombkombinációt, a sikeres bevitelt a kép rázkódása és egy szignál is jelezni fogja. Ez után Mindy is választható karakter lesz, akárki is ő.

Rengeteg pénz megszerzése:
A játék során nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be az A, Start, A, Jobbra, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel és Le gombkombinációt, a sikeres bevitelt a kép rázkódása és egy szignál is jelezni fogja. Ez után rengeteg pénzzel fogsz rendelkezni, ami többek között az összes pálya megvásárlására is elegendő, vehetjük tehát összes pálya megnyitásnak is egy füst alatt.

Minden szint száz százalékos teljesítése csalással:
A játék főképernyőjén vagy a játék során Starttal megnyitható Pillanatmegállítás, azaz Pause menüben (mindkettőben működik) nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be a B, A, Balra, Le, B, Balra, Fel, B, Fel, Balra és Balra gombkombinációt, a sikeres bevitelt valószínűleg ebben az esetben is jelezni fogja valami. Ez után a játék úgy veszi, mintha száz százalékra teljesítetted volna az összes pályát, mellékesen az előző három kód hatását is élvezheted ekkor, tehát Pókember, azaz Spider-Man és Mindy is választhatóvá válik, és maximális pénzzel is rendelkezni fogsz, sőt még a Beállítások, azaz Options menü Csalások, azaz Cheats almenüje is megnyílik. Egy apró megjegyzés: amennyiben ezt a főképernyőn adod be, a kód beadása után gyorsan ki kell választanod a Karrier Játékmód, azaz Career Mode Karrier Folytatás, azaz Continue Career menüpontját, ellenkező esetben a kód nem fejti ki hatását.

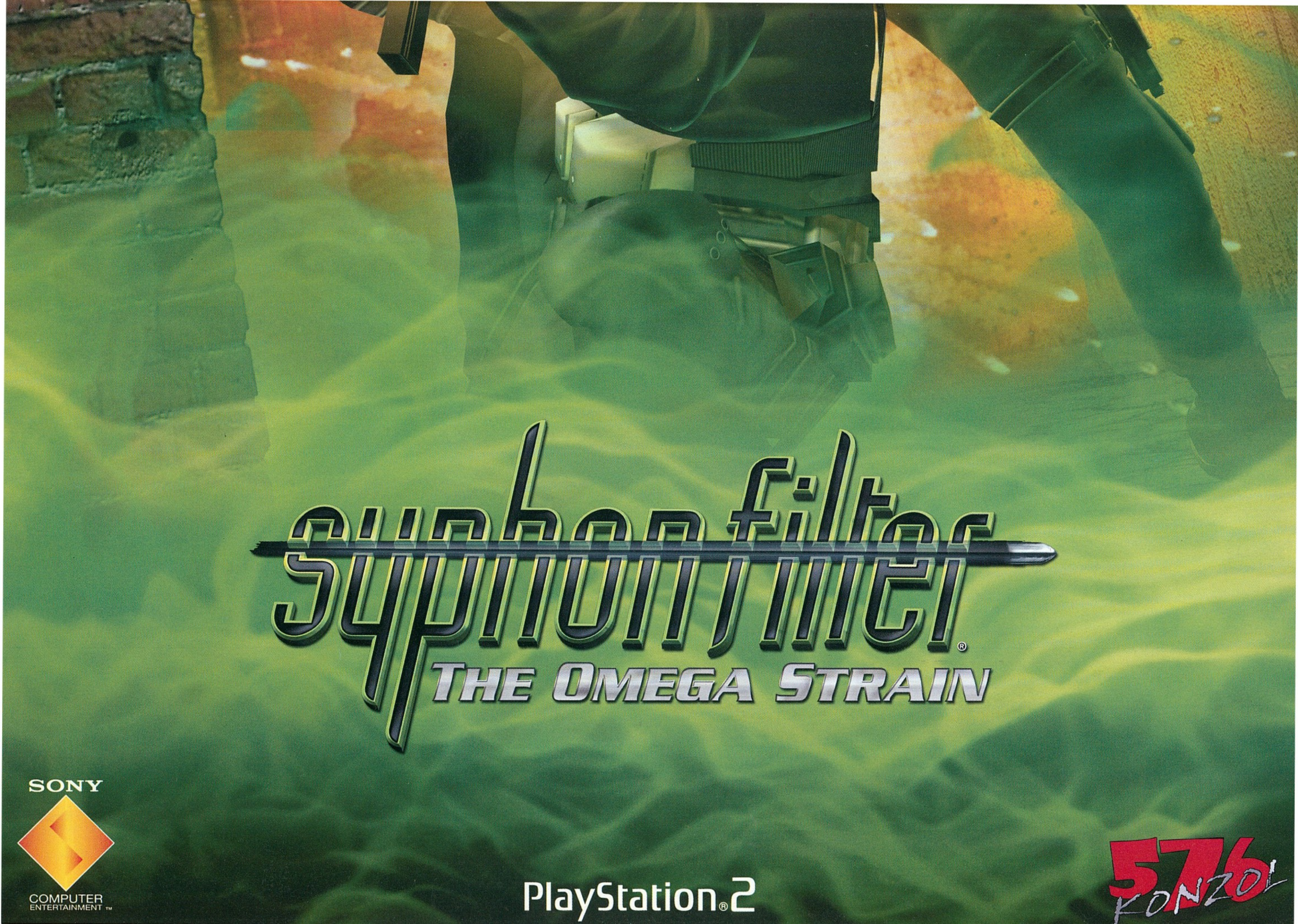
Folyamatos ki- és bezoomolás:
A játék során nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be a Balra, A, Start, A, Jobbra, Start, Jobbra, Fel és Start gombkombinációt, a sikeres bevitelt a kép rázkódása és egy szignál is jelezni fogja. Ez után a játék folyamatosan ki- és bezoomolja a képet, ami felteszem felettébb zavaró, de látványos, egyébként a rutint ugyanezzel a kóddal ki is lehet kapcsolni.

Az időlimit nullázása:
A játék során nyomj Startot a Pillanatmegállítás, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be a Balra, Fel, Start, Fel és Jobbra gombkombinációt, a sikeres bevitelt a kép rázkódása és egy szignál is jelezni fogja. Ez után az idő 0:00-on marad, tehát nem futsz ki soha az időből, és mindig a legjobb időt futod, a kód azonban állítólag nem működik a Szabad Deszkázás, azaz Free Skate játékmódban (feltételezem azért, mert ott alapban is örök időd van).

A Beállítások, azaz Options menü Csalások, azaz Cheats almenüjének megnyitása:
A játék főképernyőjén vagy a játék során Starttal megnyitható Pillanatmegállítás, azaz Pause menüben (mindkettőben működik) nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be a B, A, Le, A, Start, Start, B, A, Jobbra, B, Jobbra, A, Fel és Balra gombkombinációt, a sikeres bevitelt valószínűleg ebben az esetben is jelezni fogja valami. Ez után a Beállítások, azaz Options menü Csalások, azaz Cheats almenüje is nyitva fog állni.

Dr. Körmendy-Ékes (cenzúrázott) játékmód 2, azaz a vér kikapcsolása 2:
A játék főképernyőjén vagy a játék során Starttal megnyitható Pillanatmegállítás, azaz Pause menüben (mindkettőben működik) nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be a B, Balra, Fel, Le, Balra, Start és Start gombkombinációt, a sikeres bevitelt valószínűleg ebben az esetben is jelezni fogja valami. Ez után minden véres effektus ki lesz kapcsolva a játékban, melyeket egyébként ugyanezzel a kóddal vissza is lehet kapcsolni.

Faljáró Pókember, azaz Spider-Man:
A játék főképernyőjén vagy a játék során Starttal megnyitható Pillanatmegállítás, azaz Pause menüben (mindkettőben működik) nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd mellé add be a Jobbra, A, Le, B, A, Start, Le, A, Jobbra és Le gombkombinációt, a sikeres bevitelt valószínűleg ebben az esetben is jelezni fogja valami. Ez a kód egyébként csak akkor működik, ha már valahogy (lásd feljebb) megnyitottad Pókembert, azaz Spider-Mant, és vele játszol, a kód hatására a falon felgördülés trükkel egészen a plafonig vagy a kép széléig felgördülhetsz.



syphon filter®
THE OMEGA STRAIN
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™
PlayStation®2
576 KONZOL


LUCAS Arts

PENGÉK EZEK A HARCOSOK!

A *Capcomos* Onimusha igen dicső sorozatnak számít videojáték berkekben. Tipikusan japán harcosok, földöntúli harci technika és a démonok, amik a keleti mitológiában előkelően misztikus helyet foglalnak el. A kardokkal és egyéb szerszámokkal való csapkodáson kívül némi adventure vonás is felismerhető volt a játékmenetben, amit talán a háztáji Resident Evilnek volt köszönhető.

Ha jól számolom, eddig három Onimusha került be a köztudatba. Az elsőben megismerhettük Samanosuke Akechi-t, a magányos harcost, Kaede-t, a ninja lányt, Yuki hercegnőt, Yumemarut, Nobunaga Oda hadurat és szolgáját, Toukichiro-t. Megtudhattuk, mik azok az Oni szellemek, és pár kellemetlen kincsesláda feladattal is találkozhattunk. A háttér az szintén a Resident Evilek mintájára sajnos fix, renderelt volt, de legalább kinézett valahogy, valamint egyéb RE ötleteket is simán átnyomtak (a green herbet egy az egyben átvették). Az Onimusha 2 – Samurai's Destiny folytatta a hagyományt, a főhős ezúttal egy Yubei Yagyu nevű egyén volt, és pár érdekesebb démon karaktert is kreáltak, pl. a szépfiú Gogandantess-t, vagy a vihogós Jujudormah-t, a szemes esernyőjével. Ügyes módon szövetségeseket is nyerhettünk magunk mellé, ha olyan tárgyat prezentáltunk nekik, amire éppen fájt a foguk (mondjuk western csizma), és ilyenkor nagyobb csatákba beszálltak ők is egy darabig, vagy irányíthattuk őket. Nagyon jó kis game volt ez, ajánlom, ha nem ismered. Az Onimusha 3 – ez még nem jelent meg – viszont már számomra kissé erőltetett, mert hogy az első rész szamuráj hőse a modern Francia korba került, ahol a motorozgat (ja, van egy fia is), de démonok jelennek meg, erre visszakerül japánba, majd megint a Franciákhoz, a francia rendőr (Jean Reno) pedig a feudális japánba, stb, ez kissé ultramodern meglátás. (Az Onimusha negyedik részében gondolom emberevő marslakók támadnak majd Japánra, de Kubában Fidel Castro szelleme újraéleszti Samanosuke dédunokáját, aki megmenti ugyan a földet pár atombombával, de közben a bolygó elkezd zuhanni a nap felé, és a túlélők űrhajóján az élelmiszerkészlet megbontásakor veszik észre, hogy nem raktak be konzervnyitót.)

Sajnos a jelen cikk tárgya, az **Onimusha Blade Warriors** is már a hármashoz hasonló erőltetés, és nagyjából ahhoz tudnám hasonlítani, mintha a Resident Evil szereplőiből csinálnának egy Tekken forma verekedős játékot. Elhiszem, hogy az Onimushák nagy sikernek örvendtek, de azt erősen kétlem, hogy ilyen húzásokkal a project résztvevői sokáig húznák ki a vásárlóközönség pénzét azok zsebeiből. Persze lehet, hogy tévedek, és karácsonyra itt lesz az *Onimusha Kart*...

A bevezetőben azért kapunk egy négysoros történetet, az Oni erejét bíró harcosokról és az ellenük hadakozó démonokról, meg egy kis animot, amiben két harcos elektromosan szikrázó kardokkal feszül egymásnak, majd harc a háztetőkön, mezőn, energia kilövésekkel meg ilyesmikkel. A Blade Warriors-ban négyféle módon szórakozhatunk. A **Story** az arcade verekedős gamékban teljesen szokásos one player mód, ahol megadott számú pályán kell a megadott számú ellenséget legyőzni időre, a végén a főgonosszal, öt nehézségi szint közül választva. Itt azonban nem öncélú üres harcolgatás ez, mert kiválasztott kedvencünket feltápolhatjuk, hogy utána a **Custom VS** részben leüssük vele a többi tápos arcát. A sima **VS Mode** a hagyományos verekedés, de akár egyszerre négyen is üthetjük az ellenünk szegülőket, káoszt és felfordulást okozva a képernyőn. Aki félénk, és még képzetlennek érzi magát az éles harcokhoz, az a **Tutorial** betanításaival kezdje a mókát, ahol mérik a leggyorsabban teljesített időket is, kis házi versenyekre adva ezzel okot, persze csak a bonyolultabb mozgásoknál van ennek értelme. A kontroll ugyanaz minden harcosnál, viszont egyénileg máshogy viszik végbe azokat, némi taktikázásra adva ezzel lehetőséget. A kezdeti választékot csupán 12 ember és démon alkotja (úgy értem összesen 12), de a kifinomult (értsd szivatós) unlock rendszernek köszönhetően még 18-at nyerhetünk meg. Ők a már ismert régi szereplők, pl. Gogandantess vagy Nobunaga, de az Onimusha vérvonalba tökéletesen beleillő Megaman EXE (Ground, Bug) és Zero (Proto Zero, Ultimate Zero) sztárokkal is találkozhat a kitartó gamer. Ezt nem írtam félre, és csak néztem, mikor egy végigjátszás után a stáblistát követően bejött a Megaman reklám...

Az irányítás és kezelés meglehetősen egyszerű egy Tekken, DoA, Virtua Fighter vagy a SoulCalibur mellett. Itt nincsenek húszgombos kombók és egyéb trükkös konfigurációk, s a mozgásokat is az iránygombokkal kivitelezzük, nem az analóg gombákkal. A Tutorial ugyan figyelmeztet, hogy a Type-1 kiosztás szerint mondja a mozgásokat, de a Type-2-ben csupán két gomb van felcserélve, ahogy néztem, szóval sok értelme nincs. Taktikai jelentőségét nem láttam, mivel egyszerre egy ellenség igen ritkán támad ránk.





Támadások

Támadás: Négyzet. Fegyverünkkel, vagy egy tárggyal, amit felvettünk (lásd később).

Kombinált támadás (kombó): Négyzet nyomogatása hülyegyerek módjára. Ez egy több csapásos figurát nyom az ellenfélre, elég hatásos.

Blokkolás: L1. Csínján bánjunk ezzel, mert a special mérőnket fogyasztja. Inkább arra való, hogy a nem emberi reflexekkel rendelkezők a megfelelő időben lenyomva hátralökjék vele az ellenfelüket.

Töltés: Négyzet nyomva tartása, aminek hatására fegyverünkben buzogni kezd a mágia. Ha nem csapnak közbe, akkor növeli a támadásunk erősségét (három fokozata van), és speciális mozdulatokat is kivitelezhetünk belőle.

Rúgás: Háromszög. Ez is inkább védekezés, mert a tökön rugdosáson kívül megtöri az ellenfél védelmét is.

Speciális mozgások

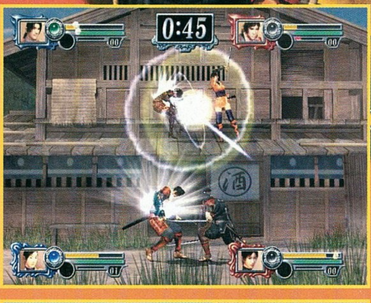
(Ezek mások minden embernél, így csak a végrehajtást írom le.)

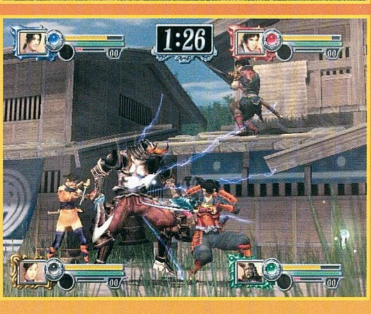
Hadoken: Töltés a Négyzettel, majd előremozdulás és a Négyzet felengedése.

Shoryuken: Négyzet + fel iránygomb.

Kritikus, végzetes támadások

(Ezek általában egyből kicsinálják támadóinkat, viszont baromi nehéz előhozni őket, mert igen jó reflex szükségeltetik hozzájuk.) Az egyik a támadás, amihez akkor kell a Négyzetet lenyomni, amikor a *critical* felirat felvillan a képernyőn, a másik pedig a védekezésből támadás, hasonlóan időzítve persze, amikor az ellenfél védelme felnyílik. Nekem a támadást sikerült megcsinálni párszor, de a másikat sehogy sem, és a vétlen kontrolleremet féltve haragomtól inkább nem is próbálkoztam tovább.







Alap mozgások

Haladás: Az iránygombokkal, ezt már mondtam.

Szint váltás: Duplán nyomva a fel vagy le gombokat. Ezzel a pályán ugorhatunk pl. háztetőre, onnan le, vagy erdőben a mellék ösvényre, stb.

Ugrás: X, vagy felfele gomb.

Dash: Ezt fordíthatjuk nekiiramodásnak, nekilendülésnek is, és duplázni kell hozzá az előre vagy hátra gombon. A lényege, hogy emberünk (démonunk) rövid vágta közben fellöki az ellenfeleket.

Készenlét: (Ready) R1. Ebben az állásban a kard előre mutat, pár mozgás csak ilyen helyzetből kivitelezhető.

Körözés: Ready lenyomva, majd az előre és hátra gombokkal az ellenfelünk mögé, illetve elé kerülhetünk.

Speciális akciók

Lelkek felszívása: Kör. Ezzel tudjuk a mindenféle színű lelkeket magunkévá tenni. Ezek általában töltik a csíkjainkat, de vannak speciális lelkek is, amiket mondjuk feladat szinten kell összegyűjteni a Story részben.

Kritikus csel: L1 + Háromszög. Hátralöki az ellenfelet, teret hagyva nekünk az akciózáshoz.

Gömbök használata: A Kör gombbal begyűjtött piros, kék és zöld színű taktikai gömbök (elemek) ellövése az R1 + Háromszöggel, iszonyat kombó sorozat létrehozásához.

Tárgyak felvétele és használata: A csatatéren fellelhető ládikákat szétüthetjük a szokásos támadással (Négyzet), majd az így nyert dolgot (bomba, giga suriken, kalapács, lézerpuska) vagy eldobjuk az R2-vel, vagy pedig a Négyzet lenyomásával aktiváljuk, amit gondoljunk át ha bombáról van szó, mert mi is kapunk, ha közel detonál.

Speciális támadások

Lábsöprés: Lefele irány + Négyzet. Az ellenfél földre küldése, ez után jöhet a jó kis Finisher.

Lefegyverzés: Ready pozíció, majd a Háromszöggel ügyesen kiüthetjük a másik kezéből a fegyvert, ami felszedhető bizonyos esetben.

Finisher: Ugrás, a levegőben pedig lefelé + Négyzet. Földre került gonoszok hatékony és fair kivégzése, ráugrásos kardleszúrásos ninja technikával.

Ezeken kívül érdemes még az R2-t megemlíteni, amivel célpontként jelölhetünk meg valakit, és végül is ennyiből áll az egész harci rendszer. A három elem – tűz, szél és villámlás – használata is egyszerű, érdemes próbálgatni az egyes harcosokat, kinél mi jön be jobban. A fegyverek és használható tárgyak már más kérdés, összesen vagy 95 van belőlük a játékban, de megszerzésük nem mindig egyszerű. Pl. alapvetően a Phantom világba démon nem léphet be, így oda vele nem mehetünk. Ezek felkutatásával elég sok időt el lehet szöszmötölni, és egyes esetekben a Story vonal is változhat az újrajátszásokkal (pl. Gogantandess esetében). Komolyan csak tisztelni tudom azokat, akiknek van erre idejük és türelmük, én kettőnél többször ritkán toltam végig játékot – sajnos kizárólag az időhiány miatt. Az emlegetett tápolás pedig a Story mód egyes szintjei közti lélekpont elosztást jelenti a támadási, védekezési és mágikus erő között, és itt cserélhetünk fegyvert is. Hát, nem egy RPG... A VS mód elég rugalmasan állítgatható, lehet egyéni és csapat módban nyomni, a győzelem céljának az élet elfogyását vagy megadott számú Victory Soul begyűjtését adhatjuk meg, akár külön-külön is ki és bekapcsolhatjuk a ládákból nyerhető tárgyakat és a felszedhető speciális lelkeket, és itt rövid leírást is olvashatunk ezekről.



Hogy grafikai szempontból milyen a Blade Warriors? Hát, a helyszínek nagyrészt az eddigi Onimushákból vannak, a karakterek szintén, még az ellenfelek is, így sok meglepetést nem fog okozni. Küzdöttem hajladozó kalászos mezőn, pagoda tetőn, vízesés mellett, ahol impozáns kis fahíd vezetett egyik partról a másikra, vörös sárgás növények, és zöld fűvel megszórt sziklák körítésében. De van szép esti táj is, meg vitorlás hajó, égő falu, Gogandantessel pedig ugyanúgy a





homokos parton, a nagy faajtó előtt akadtam össze, mint a rendes játékban. Majd egy jégbarlang következett, Lord Nobunagát pedig végül egy hatalmas démonszobor előtt érte utol kardom végzete. Persze a leggyengébb fokozaton, ahol a teljes győzelemhez 13 perc tiszta játékidő kellett, a stratégia pedig a *„Négyzet nyomkodása ugrálással egybekötve”* kombókban merült ki, színesítve néha egy két bombával, amivel arcon robbantottam magam. Igaz, nem is fejlődött sokat a harcosom. A hangok szintúgy Onimushásak, a zenétől el is kezdett kissé fájni a fejem. Az animáció szép, minden tárgy gondosan összeválogatott színekkel, kidolgozottan kerül a képernyőnkre, vagyis technikai szempontból nem lehet egy rossz szavam sem. A kezelés is elég egyszerű, jobban mondva ha nem akarja valaki begyakorolni a századmásodperces reflexekre épülő pár speckó dolgot, akkor könnyű fokozaton nem is kell azokat használnia. Viszont aki nem Onimusha rajongó, az ne vegye meg, mert egy kívülállónak semmi, de semmi örömet nem fog okozni a harc. Még története sincs, vagy más érdekesség a sok cuccon és plusz emberen kívül, maximum a négy playeres gyakás. (Bár ahogy nézegettem az árakat, mintha egy tízessel kevesebb dolcsiért árulnák kint, szóval lehet, hogy míg nincs kész az új rész forgatókönyve, addig összedobtak valamit a fiúk, hogy ne unatkozzanak, és most árulják.) Lehetséges, hogy a Capcom nem is tud a dologról, csak a marketinges csaj is kap részesedést. :) Persze ez csak tréfa, a játék összefogott és kidolgozott, csak mivel én nem vagyok a rajongótábor része, így nem tudok kellőképpen lelkesedni, egy valódi új résznek jobban örvendtem volna.



(Az állandó PS2 Vs Xbox Vs NGC vita kapcsán a minap eszembe jutottak a régi „Csokis” (Csokonai Művház) idők, amikor a C64-esek szidták a Spektrumosokat, ők meg a C16, +4-eseket, akik meg a C64-et bírálták. Majd jött az Amiga, és mindenki bekussolt a 4 csatornás hullámforma szintetizátor hangját hallva, csodálva a 32 színű grafikát, és az impozáns gépet (a Ham mód egy álom volt, a 4096 szín egyidejű kezelése otthoni gépen addig tündérmese szinten létezett). Majd jöttek a PC-sek (akik utálták az Amigát), és elkezdték szidni a Commodore zászlóshajót és gazdáikat, akik visszaszidták őket. Pedig egy helyen nőttek fel, egy helyről indultak, még barátok is voltak talán. Szóval ez az *„én gépem a jobb, a tietek a sz*r”* valami genetikai dolog lehet, ami ellen hiába is küzdünk... Inkább az a lényeg, hogy hogyan viseljük el, amikor a mi kedvencünket szidják. Tisztelet a pártatlan kivételeknek. Na jó, abbahagyom a témát végre, lehet, hogy már rég nem is aktuális, csak én ragadtam le itt.)

Dzsonimusha

MARTIN BELESZÓL!

Az ötlet nem rossz. A recept mindenki számára jól ismert. Végy egy bármilyen, sokszereplős játékot és csinálj belőle verekedős stuffot. Rakj bele mindenkit, az eredeti téma főszereplőitől kezdve az utolsó főellenségig, így minden rajongó megtalálja majd kedvencét. Super Smash Brothers Meelee például... Totál ilyen anyag az OBW is. Bennem még egy aprócska gyertyányi lángot sem gyújtott meg, és ezzel a 7 ponttal is csak a *megéri-nem éri meg* határvonalon egyensúlyozgat...

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos, memóriakártya 8mb (80KB), multi tap adapter analóg irányító (dual shock)

✔ onimusha feeling, karakterek és grafika
× non stop gyakás, nulla story

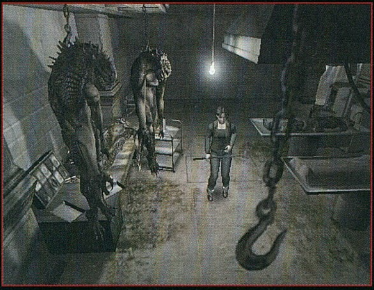
7 pont

RESIDENT EVIL™ OUTBREAK

Úgy érzem vége azoknak az ínséges időknek, amikor a Playstation 2 tulajok csak irigykedve szemlélhették, ahogy Gamecube-on egyre-másra jelennek meg a szebbnél szebb grafikájú Resident Evil játékok, és nekik mindössze a Gun Survivor sorozat erősen megkérdőjelezhető értékű darabjai maradtak sovány vigaszként. Megérkezett ugyanis a **Resident Evil Outbreak** angol nyelvű változata (japánban ugyanis már jó ideje – tavaly év vége óta – kint van), és bár az előzmények tudatában sokat nem vártam egy PS2-es Resi játéktól, az Outbreak mégis annyira különbözik minden előző Resident Evil game-től, mint amennyire *előremutató, fantáziadús, és magával ragadó*. Lenyűgöző új ötletek tömkelegével találja szembe magát a játékos, és akik imádják a Resi univerzumot, most jócskán el lesznek kényeztetve, hiszen egy hihetetlenül részletes, szerteágazó játékmenetű produktummal állunk szemben. Innentől kezdve tehát azok a Gamecube tulajdonosok, akik csak a Resi miatt vásárolták meg a gépet, kezdhetik törni a fejüket, hogy miként tehetnének szert egy PS2-re, mert ez a játék egy Resident Evil fanatikusnak **KIHAGYHATATLAN**. Szegény X-esek…

Az Outbreak egyébként egy kifejezetten internetes játékra fejlesztett game, és bár még foglalkozunk külön is ezzel a részével, ez az, ami a legkevésbé fog minket érdekelni. És nem csak azért, mert az offline játék olyan egyedire sikeredett, hogy már önmagában is eladná a játékot, hanem azért mert nagyon úgy fest, hogy Európában egész egyszerűen a network opciót kiemelik a játékból és csak, mint egy sima offline játszható gámát dobnak piacra. Mindegy, ez legyen a legnagyobb bajunk.

Már említettem ugyan, de azért még egyszer tisztázzuk, az Outbreak minden eddigi Resident játéktól merőben más, ugyanakkor minden megvan benne, amiért szeretjük a Resi-t. Az első dolog, ami szíven ütött az a bevezető CG animáció. Amit kihagyott a Square a FFCC-ből, azt itt most bepótolták a *Capcom* iparosai. Elképesztően eltalálták az intro képsorai, tökéletesen hozták szinkronban a gyönyörűen megkomponált zenét a brutális képsorokkal. Legutoljára ilyet a Parasite Eve-ben láttam. Direkt nem lövöm le a poént, hadd legyen meglepetés annak, aki megveszi a játékot. De nem csak a game elején, hanem a továbbiakban is bővelkedik a játék CG-ben; hirtelen nem is tudom, hogy melyiket említsem meg… azt, amikor kifejlődik a G-Montser utódja, vagy azt, amikor Thanatos felaprít egy teljes kommandós osztagot, és az utolsó tagját a felszúrva a karmaira ugrál házról házra? Vagy amikor felrobbantjuk a főutcát, és több száz zombi sül ropogósra? Garantálom, hogy a Resident fanok a saját nyálukban fognak fetrengeni, miközben a videókat nézik.

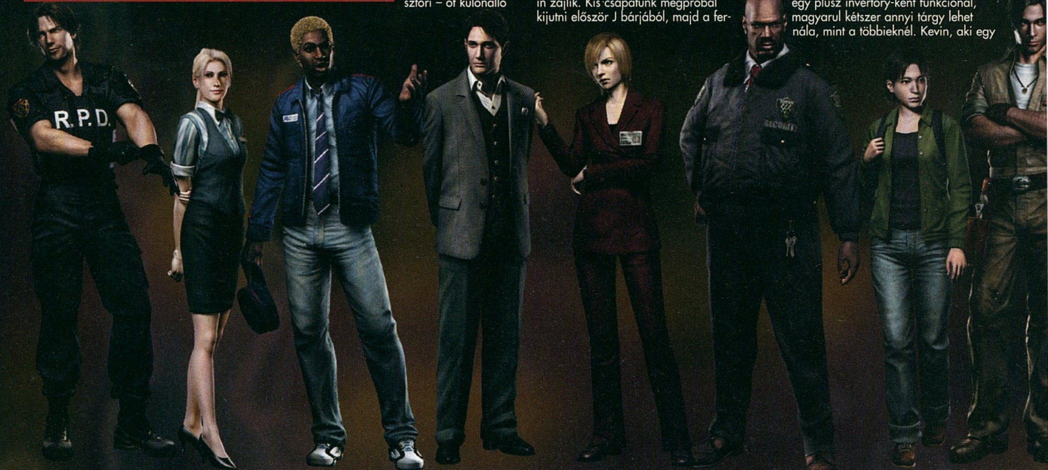






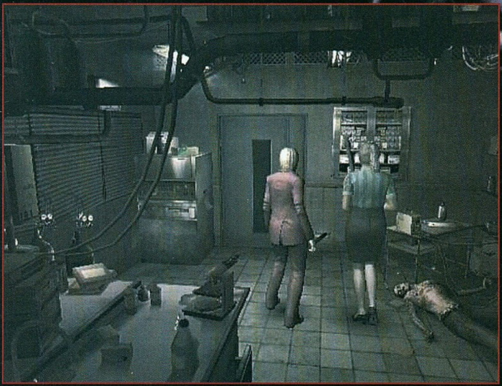
Megszokhattuk már, hogy a Resi játékokban egy full, komplett sztorit kapunk, amit a játék elején kezdünk el, és ami, ha nem is mindig logikus, de lineáris és a játék végén fejezzük be azt. Ezt itt most felejtsük el, most ugyanis nincs fő sztori – öt különálló fejezetet játszhatunk végig, amik kis epizódok Raccon City életének azon szakászból, amikor futótűzként elszabadul a városban a T-vírus. (Sőt, ha elég ügyesek vagyunk, még egy hatodik, extra fejezet is megnyílhat előttünk – legalábbis állítólag, nekem ugyanis nem sikerült behoznom.) A játék egyébként nagyjából a Resident Evil 3 idején játszódik, és az első fejezet javarészt Racoon City utcáin zajlik. Kis csapatunk megpróbál kijutni először J bárjából, majd a fertőzött városból is. Ez a rész leginkább a Resi 3-at idézi, csak azok a hangulati elemek, amiket ott elszúrtak, itt most a helyükre kerültek. A zombik pedig csak úgy *ömlenek*. A második Scenario is kicsit visszatér a gyökerekhez, ebben ugyanis a Resident 2-ben megismert Birkin laborba térhetünk vissza és egy bent rekedt maroknyi túlélő sorsát követhetjük nyomon, hogy miként jutnak ki a földalatti komplexumból. Ez egyébként az egyik kedvenc pályám a game-ben! Jó volt újra látni a régi helyszíneket poligonos grafikával, a megfagyott Hunterekkel színesítve. Ezután egy kórházból próbálunk meg kijutni, és egy perc nyugtunk sem lesz, hiszen egy sebezhetetlen Leech ember követ minket egészen a pálya végéig. Akik nem tudnák: a leech-ek azok a kis piócaszerű lények, akiket a Resident 0-ban ismerhettünk meg. A negyedik fejezet, a Hellfire talán a játék legbonyolultabb pályája. Egy égő szállodában rekedünk bent, és onnan kell megtalálnunk a kiutat. A helyzetünket nehezítik a beomlott épületrészek, és a tűz miatt kénytelen-kelletlen beiktatott kerülőutak jelentik. Itt találkozhatunk újra a „nyalókákkal” is. Az utolsó fejezet méltó záróakkordja a játéknak, kiváló küldetés, nagyon szép, nagy kiterjedésű helyszínekkel (Raccoon egyetem, kikötő, csatornarendszer, laborok, metróalagutak stb.). Ez az a Scenario, ami a hosszúsága miatt akár egy különálló Resident játékként is megállná a helyét. Természetesen a legvégén nem maradhat el a nagy ütközet sem. Itt most a Tyrantnél is brutálisabb kinézetű Thanatos-szal kell megküzdenünk.

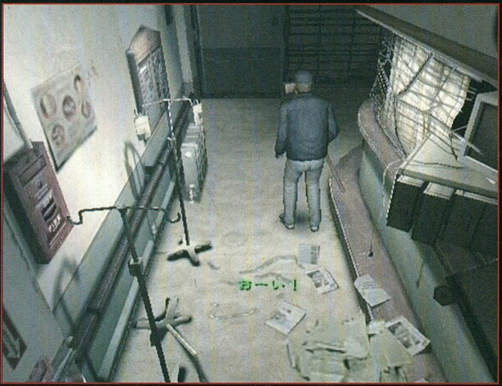
Megszokhattuk és megszerettük, hogy a játék elején karaktert is választhatunk. Ez itt most az Outbreakben teljesen egyedi és páratlan módon van megoldva. Menjetek le hídba, és kapaszkodjatok meg. **Nyolc teljesen különböző karakter közül választhatunk!** Ezek mindegyike teljesen új, civil figura, akik egyszerűen csak túl szeretnék élni a borzalmakat. És hogy miben különböznek? Hidd el, nem csak a kinézetükben – figyelj és elmondom. Minden szereplőnek van egy speciális tulajdonsága, ami a civil foglalkozásukból adódik. Yoko például az egyik leghasznosabb karakter a kezdésnél: mivel ő egy iskolás lány, a hátizsákja egy plusz invertory-ként funkciónál, magyarul kétszer annyi tárgy lehet nála, mint a többieknél. Kevin, aki egy

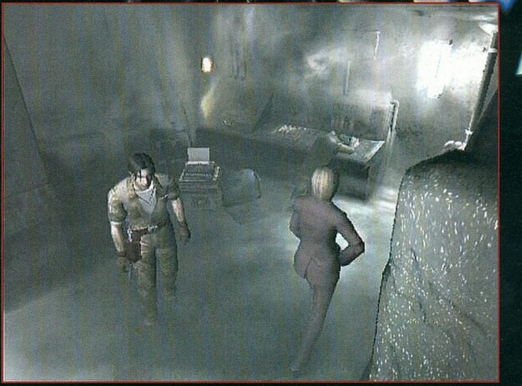




rendőrtiszt, alapból pisztollyal kezd, Alyssának pedig, aki egy újságíró csajszi négyféle tolvajkulcs is az alapfelszereléséhez tartozik. De van olyan figura, aki a törött tárgyak megjavításához ért, illetve egyes tárgyak kombinálásához (pl.: spray + öngyújtó = lángszóró), míg más teljesen a szerencsére bízza magát, és egy szerencsepénz dönt a sorsáról... ő egyébként nagy mókamester, még azt is el tudja játszani, hogy zombiként viselkedjen. Egyébként is minden embernek eltérő tulajdonságai és speciális ability-jei, mozgásai vannak. Valaki ki tud térni a támadások elől, míg másvalaki testtel nekimegy a zombiknak, megint más kombózni tud közelharcban. Minden egyes pálya mindegy egyes karakterrel végigjátszható, és minden estben változik a játék és a történet menete. Az eltérő figurák eltérő helyeken kezdenek, és eltérő módon oldják meg a feladatokat, ezáltal minden egyes végigjátszás más és más, hiszen nem csak új dolgokat fedezhetünk fel, hanem új pályarészeket is megismerhetünk. Ahhoz, hogy elmondhassuk: mindent láttunk, mindenkivel végig kell nyomni minden scenario-n.







Én nagyon szeretek belemerülni a részletekbe, és ez a játék most megadta azt a lehetőséget, hogy nyakig merüljek bennük. Rengeteg ötletes lehetőség van a játékban, amit vagy csak egyik, vagy csak másik karakterrel érhetünk el. Ott vannak például a zárt ajtók és szekrények, amit csak a Parasite Eve hősnőjére hajazó Alyssával tudunk kinyitni, vagy a törött tárgyak, amiket csak az „ezermester" reparáló munkája után tudunk használni. Nagyon forró a cucc, külön öröm ráadásul, hogy minden szereplőnek minden pályán el van rejtve egy rakat speciális itemje. Ezek megtalálása a legnagyobb kihívás a játékban, de ugyanilyen nehéz 100%-ra teljesíteni is a pályákat ehhez, ugyanis számtalan olyan dolgot kell végrehajtani, ami nem tartozik szorosan a játékmenthez. Ki gondolna például arra, hogy öngyújtóval vizsgálja meg a képeket a falon, miközben a háta mögött zombik grasszálnak? Egyébként nagyon komoly statisztikát vezet a gép a teljesítményünkről, odafigyel minden végrehajtott cselekedetünkre, megszerzett cuccunkra, az időre, és egyéb paraméterekre, amikért aztán busásan meg is jutalmaz. A pontokat aztán elkölthetjük a Collection menüpontban, ahol videókat, zenéket, képeket, új ruhákat vásárolhatunk. Sirály!

Nagyon lényeges, hogy a pályákon sosem egyedül haladunk, hanem mindig velünk jön két, a gép által irányított társunk is. Ők nem csak díszf*sznak vannak ott, szinte velünk egyenértékű karakterek. Nem szabad lebecsülni őket, még akkor sem, ha a mesterséges intelligencia néha bizony elég hülye dolgokat produkál. Ők egyébként ugyanúgy gyűjtik a cuccokat, mint mi, lövik zombikat, túlélők után kutatnak, de nem csak ezért hasznosak. Kommunikálhatunk is velük! Ha például a földre kerülnénk, és olyan állapotban vagyunk, hogy képtelenek vagyunk önerőből felállni, felsegítenek és támogatnak minket. De ami igazán lényeges, hogy az általuk felszedet tárgyakhoz is hozzáférhetünk az invertory-ban: csak rá kell böknünk, hogy mit szeretnénk elkérni, és a társunk készségesen odarohan hozzánk, majd átnyújtja a kívánt cuccot. Így aztán különböző taktikákat alakíthatunk ki, hogy pl. ki miket cipeljen. Csak arra figyeljünk oda, hogy mindig mindenkinél legyen töltött lőfegyver, mert a történetek egyes részeinél két vagy háromfelé válunk, és egy fegyvertelen karakter hamar elhalálozik.

Apropó fegyverek. Ez az első Resident játék, ahol a lőfegyvereken túl komoly szerep jut a közelharcnak is. Késeket eddig is felvehettünk, de az csak egyfajta kényszermegoldás volt, ha elfogyott volna a lőszerünk. Most viszont szinte bármit felvehetünk és fegyverként használhatunk. Vascsövekkel csapkodhatunk, kődarabokkal verhetjük be a földön fekvő zombik fejét, rengetegféle kést felvehetünk. Elképesztően jól néz ki, ahogy a társunkkal, aki egy mankóval van felszerelkezve, mi pedig egy teljesen hétköznapi partvist szorongatunk a kezünkben, osztjuk ki a zombikat.

De nem csak ebben változott meg az irányítás! Nagyban kibővült a mozgás repertoárunk is: tudunk úszni, függeszkedni, párkányokon a falhoz tapadva araszolni, felkapaszkodni, kúszni. Ami viszont a legnagyobb opció, és egyben maximálisan élethűvé teszi a játékot (és már évek óta vártam rá!): lehetőségünk van egyes ajtók zárjának szétverésére, szétlövésére! Nincs szükségünk tehát álkulcsokra, csak megsorozzuk a zárat, hadd forgácsolódjon szét! Vagy az mekkora, amikor a kórházas pályán a földhöz csapsz egy vérrel teli zacskót, és a Leech ember rárajtol a vérre, majd letérdelve a padlóról nyalogatja fel azt. És az, amikor egy odafagyott hullát kell leolvasztani a kapcsolóról?

De nem csak ezekben a dolgokban előremutatató az Outbreak, hanem a helyszínek kialakításban is! Nyoma sincs a Resi 0 féle baromságoknak, ahol gombnyomásra illeszkedtek egymáshoz az épületrészek. Ez a Resident nagyon is realisztikus, és a helyszínek is a lehető legélethűbben lettek kialakítva, nincsenek is benne igazán erőltetett részek. **Ez az, az *ösvény*, amin el lehet indulni, és tovább lehet fejlődni!** (Nem akarom látatlanban leszólni a Resident 4-et, de ami az előzetes információkban olvasható, az nekem egyelőre egyáltalán nem tetszik. Ez viszont nagyon is!)

A játék egész végig poligonos grafikát használ, de nem lehet okunk panaszra. Szinte majdnem ugyanazt a minőséget kapjuk, mint amit a GC előre letárolt képein megszokhattunk. Egyes helyszínek félelmetesek ugyan, de csak annyira, mintha neked kellene lemenned sötétben, az iskola pincéjében; paráztató ugyan, de nincs minden szobának kísértetkastély jellege. Más helyszínek, mint mondjuk a nyitott részek, nagyon látványosak (klassz a kikötőnél az óriási híd), de az égő hotelben terjedő tűz is igen impresszív. A kameranézetek amúgy is gondoskodnak, hogy állandó legyen a para (a fosáshoz nagyban hozzájárulnak az állandóan ki-be járkáló társaid is, mert sosem tudod, épp mi jött be az ajtón :) – figyeld mindig a karaktereid fejét, ha ugyanis ellenfelet észlelnek, arra fordítják a fe-









jüket is. Szépek a karakterek, részletesek, rendben van a mozgásuk, az árnyékuk, legyen szó akár közelharcról, akár úszásról. Ugyanez elmondható az ellenfelekről is. A zombik gyorsabbak, nem csak harapnak, hanem kaszabolnak is. Szinte az össze eddigi ellenféllel találkozhatunk a játékban (kutyák, zombik, hunterek, méhek, pókok, leech-ek, nyalókák, varjak, stb.), de vannak Outbreak exkluzívak is, mint például az új kék Hunterek, vagy a Neptunus cápák a kikötőben. Állat, ahogy kiugrálnak a stégekre és besodornak minket a vízbe, hogy ott aztán úszás közben lehúzzanak és lenyeljenek. Hasonló jól vannak megtervezve a kék Hunterek is, akik a vízben is meg tudnak támadni. Nagyon állatul néz ki, ahogy a társad a vízben hadakozik vele, te pedig kintről sorozod. (A hullák aztán szépen feljönnek a víz tetejére.) Egyébként az ellenfeleket addig lődd, amíg el nem tűnnek, különben még feléledhetnek!

Vannak aztán főellenségek is, akik nagyon extrémek, és nagyon egyedi módon kell velük végezni is! Van egy olyan újdonság is, hogy az első harapás után mi magunk is megfertőződünk a T-vírussal. A vírus innentől kezdve elkezd burjánzani a testünkben, és ha a kis kijelző a jobb alsó sarokban eléri a száz százalékot, mi magunk is átváltozunk zombivá, azaz a játéknak vége. Ez ellen az ötödik pályáig semmit nem tehetünk, csak ideiglenesen lassíthatjuk le a fertőzés terjedését, egyes kapszulákkal. Az utolsó fejezetben viszont a T-Vírus ellenszerérét megy a játszma, amivel aztán magunkat és a társainkat is „fertőtleníthetjük”.

Az is újdonság, hogy nincsenek ládák, a cuccokat a szanaszét heverő motyókkal cserélgethetjük ki. Szerencsére ez most nem annyira zavaró, mint a Resident Zero-ban, mivel logikusabban lettek megoldva a helyszínek. Kutassunk át viszont nagyon jól mindent, mert nem látható helyeken, víz alatt, szárazjég takarásában is lapulhatnak cuccok. A másik, amiről mindenképp említést kell, hogy tegyek, az a mentés. Menteni megint csak az írógépeknél tudunk, de ezúttal nem kell hozzá írógépszalag (egyébként is az egész játék során csak egy üreset találtam, de azt is csak, mint speciális itemet). Viszont nincs is lehetőségünk több állást lementeni: ha egyszer mentünk, a gép kilép a főmenübe, és legközelebb eldönthetjük, hogy folytatni akarjuk-e a mentett állást, vagy új játékot kezdünk, ez esetben viszont törlődik az előző állásunk.

Én nem tudok rosszat mondani a játékról. Egy igazi fanatikusnak ez maga lesz a Kánaán, a sok apró részlet felderítése, a rejtett itemek keresgélése, és a végigjátszások számtalan variációja hetekre le fog kötni mindenkit. Szép a grafika, nagyon eltalált a játékment (egyensúlyban vannak a logikai feladatok, a tárgyak keresgélése és használat, plusz a harc), és igen kellemes érzés volt belelátni Raccoon City agóniájának különböző helyszíneire. Egyes ködösebb dolgok, mint például a piros-kék gyémántszemű szobrok pedig még a helyükre is kerültek!

Van itt minden ami egy Resident Evil rajongónak megdobogtatja a szívét: fegyverek ellenfelek garmadája, gyógyító itemek, logikai feladatok, fájlok, pöpec grafika, speciális cuccok, visszautalások (még V-Joltot is keverhetünk újra!), rengeteg átvezető jelenet és videó, kommunikálhatunk NPC karakterekkel (cuccokat is kaphatunk tőlük), új mozgások, közelharcok, T-vírus fertőződés, ajtók szétlövése, vadiúj helyszínek, nyolc különböző tulajdonságú karakter, titkok, galériák, teljesítményértékelés. Kell ennél több? Szerintem nem. Ezt a Resident játékot most nagyon összerakták, és hosszú, élvezetekben gazdag játékélményt fog nyújtani minden Resident fanatikusnak, és azoknak is, akik csak most ismerkednek a sorozattal. Ámen.

ONLINE JÁTÉK

Na ez az, amit a magyar PS2 tulajdonosok 99.9%-at nem fog érinteni. Egyrészt, mert az európai változatból nagyon úgy néz ki, hogy ez az opció kimarad. Másrészt, mert kell hozzá egy amerikai PS2, és egy eredeti amerikai Outbreak DVD. Ha ugyanis felcsatlakozol a szerverre, ott letapogatják a gépedet, és ha módosítást érzékelnek, egyből ledobnak a netről. Harmadrészt pedig kell hozzá egy PS2-es merevlemez (erre kell felinstallálni a játékot), internetes csatlakozás (BB csomag), és a többi. Pedig amúgy jó móka lehet, és hát ingyenes is! Max. négyfős csapatokba lehet verődni, és így egymást támogatva lehet végignyomni a fejezeteket, amikhez később újakat lehet letölteni – sőt, Japánban már van hozzá egy hivatalos patch fájl is, mert egy bug benne maradt az eredeti játékban, így aztán az egyik pályát csak 96%-ra lehetett teljesíteni.

Egyébként a játék összes negatívuma is csak az online játék miatt tapasztalható! Gondolok itt arra, hogy átmehetünk a társainkon (azért online és offline sem akadhatunk fel egymáson). Vagy itt van a hosszú töltési idő, ami annak köszönhető, hogy HDD-re lett optimalizálva, ahol sokkal kevesebb idő telik el a következő helyszín betöltéséig. Itt jutott még két dolog az eszembe. Az egyik szintén az élethűséggel kapcsolatos. Nem mindig muszáj kinyitnunk egy ajtót, ha az ugyanis még nyitva maradt utánunk, simán vissza sétálhatunk az előző helyszínre. A másik, hogy mivel ez egy online játék (meg amúgy is sokkal élethűbb az egész), minden valós időben történik! Amikor térképezel, vagy az invertoryban kutakodsz, nem áll le az akció, és ugyanez igaz akkor is, amikor épp egy logikai feladattal babrálsz, vagy egy számítógépbe pötyögöd be a kódot. Az utolsó tanácsom tehát: jól tisztítsd meg a terepet, mielőtt ilyesmibe fogsz!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Émmá' úgy vagyok ezzel a Resident témával, mint cica a forró kásával – inkább csak kerülgetem. A harmadik epizód kipróbálása után döntöttem úgy, hogy Resident játék miatt én kontrollert akkor fogok a kezembe újra, ha majd piros hó esik. Mivel se piros, se fehér hó sem esett mostanában, inkább a Csipire bíztam a tesztelést, aki saját bevallása szerint iszonyat Resi fan…

RESIDENT EVIL OUTBREAK

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, online
memóriakártya 8mb (494KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ minden passzol, király game
✕ nem lehet több állást is lementeni

9 pont


75.75%
34.31%
SECURITY
R.P.D
45.38%

„FELTÁMADOTT A TENGER…”

Talán ismeretlenül cseng a név. Talán nem mond semmit a cím: *Bíbor Tenger 2.* A *KOEI* márkajelzés ugyan talán adhat némi garanciát a későbbiekben tapasztalható minőségre, de sokaknak csak ennyi lesz támpont, amikor eléjük kerül ez a korong…

Pedig a CS2-nek előzménye van. *Komoly* előzménye. Erről azonban csak azok tudhatnak, akik a PS2 mellett X-et is tartanak otthon, vagy rendszeresen és figyelmesen olvassák magazinunkat. Mert a Crimson Sea exkluzív Xbox cím volt korábban. Kétoldalas tesztemet róla az 58-as számunkban találhatjátok meg. De azért tömören és velősen fogalmazzuk meg a lényeget gyorsan… Egyéni atmoszférával ellátott kaland/akció, némi RPG-s hatással. Egy Sho nevű fiú bőrébe bújhattunk a távoli jövőben, ahol egy titokzatos hatalom hatására az emberiség halálos veszélybe kerül. Sho pedig belekeveredik ebbe a furcsa csatába, ami számára először nem jelent túl sokat, de később kiderül, hogy a sakktáblán ő az egyik legfontosabb figura, és talán nem is véletlenül keveredett bele a háborúba. Természetesen fontos barátokra tett szert mindeközben, valamint nem kevés változáson ment át, mire legyőzhette a másik nagy harcost, Ekdahlt.

A történetről talán elég is ennyi (főleg, hogy szinte az egészet végignézhetjük… de erről majd később), jöjjenek inkább a fő jellemzők. Szép grafika, gyönyörű zenék, kevés negatívumot tartalmazó irányítás, korrekt élettartam. A KOEI név pedig nem véletlenül díszeleg a helyén, hiszen egyszerre akár száz szörny is megjelenhetett képernyőnkön, csak arra várva, hogy eltegyük őket láb alól. Különböző fegyverek, támadótechnikák tulajdonosává válhattunk a történet végére, ami a legnagyobb rosszindulattal sem volt nevezhető rossznak. Őszintén megvallva a karakterek sorsa legalább annyira érdekelt minket a játék vége felé közeledve, mint mondjuk egy FF epizódban. Ez pedig ritka pozitívum! Kevés játék volt ennyire hatással rám a szereplők kidolgozottsága terén… talán csak a Vampire Hunter D volt az a stuff, aminek a végén csak ültem, és bámultam magam elé, hogy ennyire kiforrott jellemeket hogy lehet játékba helyezni (mondjuk abban olyan érzelmek voltak, hogy a végén legszívesebben ordítottam volna, amikor a szimpatikussá váló „negatív hősök” élete kihunyt…). Természetesen ez *nem* Final Fantasy, stílusában egyáltalán nem emlékeztet rá, hiszen az RPG elemek itt annyiban merülnek ki, hogy lehet fejleszteni a karakterünket… de a minőségi megvalósítás kiköveteli azt, hogy kis hasonlóságot tegyünk a két cím között. Egyébként a CS2 inkább a DMC/Dynasty Warriors keverékének mondható sci-fi köntösben, de talán még így sem lehet konkrétan behatárolni, mivel igen egyedire sikeredett. A játék első részének két fő hibája az volt, hogy a kamerát nem lehetett állítani, csak valami nagyon béna módon… A másik pedig, sajnos idővel véget ért az egyjátékos mód, többjátékos lehetőség viszont egyáltalán nem volt benne. Engem leginkább az érdekelt, hogy vajon ezeken javítottak a fejlesztők, vagy sem? Illetve az, hogy vajon milyenre sikeredik a folytatása annak a programnak, ami mindenféle komolyabb beharangozás nélkül lazán *kikövetelte* magának a megtisztelő **nyolcas** pontszámot…

ELSŐ FEJEZET

Nevezhetjük *kezdetnek* is. A lemez felpörög, majd izgatottan nézzük végig a jól bevált, kedvcsináló gyanánt készített bemutatót… ami valóban meghozza a kedvünket a továbbiakhoz. A főmenüben a szokásos beállítások, meg a játék elindítása mellett megtekinthetünk pár játékbemutatót (Koei Information), amiből azonban sajna már megjelent a többség, de azért van itt is egy fincsi kis film, méghozzá a Samurai Warriors, ami ugye a Dynasty sorozat japán honban játszódó változatának ígérkezik. Ezeket gyorsan átnéztem először, majd belevetettem magam a kalandba.

Egy szépen kidolgozott CG animáció következik, amiben pár katona éppen az életéért küzd a hatalmas számban támadó idegen lényekkel szemben. Már-már eldőlni látszik a csata, mikor megjelenik Sho a maga laza módján, és beszáll a harcba. Lő, vág, lelassítja az időt, majd leamortizálja a támadók seregét. Innentől már az enyém az irányítás. Miután röviden elbeszélgetek azzal a pár emberrel, akik az utcán tartózkodnak, megindulok a város belseje felé. A nézet továbbra is 3D, a kamera a hátunk mögött követ minket.



Bár most nem lehet csúszkálni/teleportálni, a fegyverek használata maradt, valamint használatba került egy kis időlassítás is, amivel könnyebben elintézhetjük a szörnyeket. Az már szerencsére rögtön észrevehető, hogy az idegesítően rángató kameraállítást törölték, helyette azonban nem marad más, mint hogy csak vízszintesen tudjuk változtatni a kameranézetet. (Az R3 segítségével pedig három alapmagasságot is kijelölhetünk magunknak.) Teljes szabadságunk ugyan így sincs a nézelődésben, de legalább a korábbi hiba eltűnt. Rövid utam végén egy fertőzött katona átalakulásának lehettem tanúja, ami egybe van kötve a minőségi főcímkezdéssel is. Ebben láthatjuk, ahogy az első részben egy egész városrész elpusztult, valamint pár apróbb jelenet is befigyel az előzményből. Idáig jónak tűnik a dolog. A grafika tetszetős, szépen kidolgozottak a karakterek, semmi képfrissítési probléma, valamint a kamerás problémát is eltüntették, és még egy többjátékos mód is jelezve van a főmenüben. Aludtam rá egyet… gondoltam, majd másnap folytatom.



MÁSODIK FEJEZET

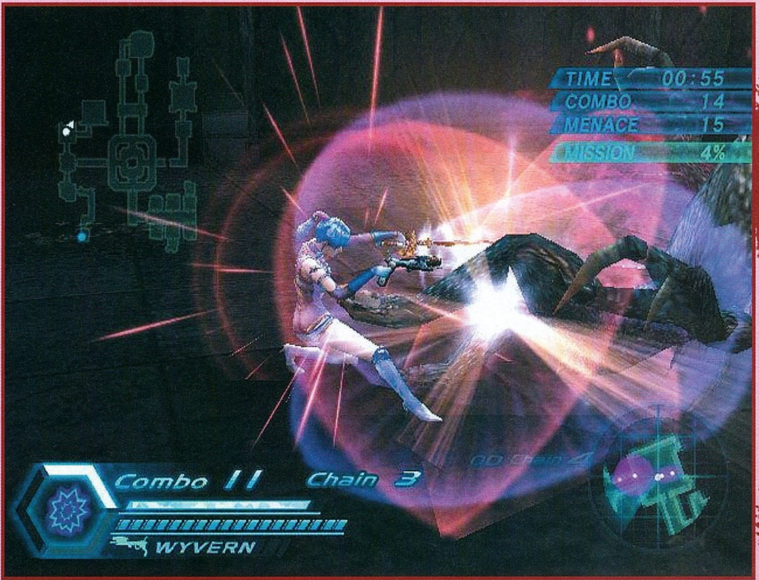
Avagy a *folytatás és a komolyabb belemerülés.* A csapatunk (Intelligence Agency of the Galaxy… avagy IAG) főhadiszállását jelképező űrhajón találjuk magunkat éppen úgy, ahogy az első részben is. Live-D kisasszony fogad minket, majd megindulhatunk körbenézni. A terem közepén álló holografikus kijelző előtt van a terminál, amiből kiválaszthatjuk a küldetéseinket, de előtte érdemes még felfedezni a hajó többi részét is. Szintén itt található még két robot is. A pirosnál menthetünk, a fehérnél vásárolhatunk. Az űrhajó további szobáiban „rendelővel”, gyakorlóhelységgel találkozhatunk, vagy tanulmányozhatjuk a már megismert szörnyeket, de régi barátainkkal is összefuthatunk. Kis támogatottunk (Yangqin) pedig lehetőséget ad rá, hogy az első rész összes (!) videóját végignézhessük, amiből teljesen kiismerhetjük az előzményeket. Láthatjuk Sho és Shami romantikus, de nem kifejezetten nyálas kapcsolatát… Sho Vipa eredetének tudatosulását, nem utolsó sorban pedig a nagy Ekdahl átalakulását, aki korábban az emberek egyik fő mentsvára volt. Érdemes tehát átrágnunk magunkat az előzményeken, már csak azért is, hogy tökéletesen értsük a későbbiekben történteket.

Nos… hát ezek a lehetőségeink lesznek. Ajánlom mindenkinek a következő misszió megindítását, amivel én is folytattam félórás kolbászolásomat, amit a hajón vittem végbe, annak feltérképezése végett. A városba lekerülve egyre több ellenféllel futottam össze. Voltak a szimpla „varangyok”, később a „sáskák” (ezek saját elnevezések, elnézést értük), de ahogy bonyolódott a helyzetem, előkerültek még köpködő óriásnövények, hatalmas, két lábon járó teremtmények, míg végül eljutottam az első, szinte a teljes képernyőt betöltő főellenséghez. Rövid küzdelem után ugyan először elhaláloztam, de újbóli próbálkozásomnál már jobban odafigyeltem. Először a csápjait bénítottam le, majd a fejét vettem kezelésbe, így viszonylag gyorsan kimúlt szegény pára. Ekkor ért a meglepetés… egy álarcot viselő Vipa jelent meg! Vajon ki lehet? Erősen emlékeztet ugyan Ekdahlra, de mivel őt saját kezűleg öltem meg, nem igazán hiszek a visszatérésében. De akkor vajon kit rejt a maszk? De azt most hagyjuk. A későbbiekben ha-





sonlóan a korábbiakhoz választhatjuk meg küldetésünk helyszínét a pár elérhető misszió közül (mikből persze mindig újabbak nyílnak meg). Ami fontos: a pályákon leölt ellenfelekből a kevéske életerőcsomag mellett Origin nevű ikonokat is felvehetünk. Ezeket a Select segítségével előhozható menüben (itt vannak a felszerelési tárgyaink is, de itt válthatunk a speciális támadásaink között is) használhatjuk az azonos nevű menüponton belül. Ezek ugyanis egy-egy pontot érnek, amiket gyűjtögetve azután fejleszthetjük fegyvereinket, valamint speciális képességünket is (pl. a sebezhetetlenné válásunkat). Így később különböző támadási kombinációkat szerezhetünk meg, nem utolsó sorban pedig erősebbekké válhatunk. A menüben egyébként láthatjuk, hogy hány százalékban teljesítettük idáig a küldetéseket, hányadik szintet érte el a karakterünk, mennyi tapasztalati pont kell még a feljebbjutáshoz, vagy hogy milyen fokozatú támadási kombó áll a rendelkezésünkre. De itt szemlélhetjük meg az adott helyszín térképét is, ami segítséget jelent, ha kicsit eltévedtünk. Feladataink hasonlóak a korábbi részekben tapasztaltakhoz: likvidálnunk kell minden ellenséges létformát, meg kell szereznünk valamit, meg kell védenünk valakit/valamit és hasonlók. Nem tűnik túl egyedinek ez a része a játéknak, de ettől függetlenül egy nagyon jó kis programmal állunk szemben. Hogy mennyire jóval?



HARMADIK FEJEZET

Avagy a *végszó*... Azt hiszem, bátran kimondhatom: ez egy olyan játék, amire büszkék lehetnek azon PS2 tulajdonosok, akik kedvelik a tömény hack'n'slash akciót. Mert bár rengeteg érdekességgel, kaland elemmel is van bővítve a játékmenet, azért ha mindenképpen skatulyázni kell, akkor az akció stílus áll legközelebb hozzá. A korábban már említett nevek mellett még az Onimusha is beugorhat, hiszen a fegyverek fejlesztése hasonlóan van megoldva, mint amit már ott is tapasztalhattunk.

De nézzük kicsit a tényeket/jellemzőket. Ez egy **ritka szép játék!** A CG animációk nagyon igényesek lettek, de még a CS (kicsit feltupírozott) grafikus motorját használó átvezetők is tökéletesen megfelelnek a mai elvárásoknak. Filmek témájában pedig elmondhatjuk még azt is, hogy tökéletesen kielégítő a mennyiségük, hiszen ha az első rész bejátszásait is beleszámoljuk, akkor fél-egy óra közötti animációval állunk szemben. De lássuk az „ingame" prezentációt. Módfelett igényes... Az első epizód is nagyon jól nézett ki, és ezt a minőséget hozza a folytatás is – hiába a két eltérő erejű hardver. Bár a helyszínek kicsit egyszerűbbek, a karakterek pont olyan szépen ki vannak dolgozva, mint annakidején. Akadás pedig nem nagyon észlelhető. Ez pedig nagy szó, mivel az ellenfelek most is nagy csapatokban képesek támadni ránk...





főleg a történet közepétől kezdve. A játszhatóság nagy vonalakban jóként jellemezhető. A kezelés egyszerű, elmúlt a korábban tapasztalható rángató kameranézet, a feladatok pedig többnyire adják magukat. Kicsit ugyan furcsálltam, hogy eltűntek a szétverhető berendezési tárgyak, amiknek a helyét kevésbé használható dobozok vették át, de ezzel sincs semmi igazi probléma... biztos megvolt az okuk rá a fejlesztőknek.



Egyedüli hibaként itt azt lehetne megemlíteni, hogy sajnos a nagy öldöklésben néha nem arra csapunk, amerre szeretnénk, a korrigáláshoz pedig idő kell. Így ha nincs olyan szerencsénk, hogy valamelyik támadónk pont beleszalad az ütésünkbe, akkor szinte biztosra vehetünk egy kis sebződést. Amennyiben pedig ez gyakran történik meg, igen könnyen amortizálódhatunk az előrehaladás során. Bár ezen is lehet segíteni úgy, hogy távolról leszedjük lőfegyverrel a keményebb lényeket, és csak akkor vetjük bele magunkat a közelharcba, ha más esélyünk nincs a rohamozó ellenfelek miatt... vagy, ha már minden veszélyesebb elemet kiiktattunk. A szavatosság továbbra is csak jó. A sztori megfelelően leköt minket, örömmel játsszuk végig a stuffot... sőt, még talán másodszorra is nekiállunk... De ennél többet azonban ne várjunk.

A többjátékos mód (amiért sírtunk(tam) ugyan belekerült, csak éppen nem abban a formában, ahogy azt mi elképzeltük. Szimpla egymás elleni küzdelem, vagy „Ki öl meg több szörnyet?" (gyűjt több pontot) lehetőség vár ránk. Nem szeretnék elégedetlennek tűnni, de én inkább egy kooperatív játéknak örültem volna. Őszinte leszek: ebben a formában olyan, mintha nem is lenne. A zenei aláfestés maradt a régi... monumentális, igazán hangulatos alkotás, ami csak még magasabbra emeli az amúgy is nagyszerű hangulatot. **Mert a filing nagyon ott van!**

A történetről direkt írtam olyan keveset... legyen szó az első részről, vagy a teszt alanyáról. Ezt a sztorit nektek kell átélnetek, hogy igazán értékelhessétek, átérezhessétek. Nem hiába említettem az FF sorozatot. Nem annyira komplex, nem annyira nagyszabású, nem annyira kusza, de legalább annyi érzelem van benne... mondhatnám, legalább olyan *mély*. Ráadásul hasonlóan az említett sorozathoz, itt is rengeteget kell harcolni. Aki nem bírja a sok küzdelmet, az már most tegyen le róla, hogy bármiféle szenvedély alakul ki benne a CS2 irányába. Ez egy rendkívül összetett személyiséggel rendelkező játék. Kaszabolás minden mennyiségben, érdekes/érzelmekkel teli történet, fejlesztgetés, karakterfejlődés. Nem akció, nem RPG, nem kaland, hanem mindegyikből egy kevés: ez a **Crimson Sea 2**. Aki szerette az első részt, az ezt is szerezze be. Aki nem ismerte azt, de a cikk felkeltette az érdeklődését, az szintén. Jó esélye van rá ugyanis, hogy egy új kedvencre lel benne. Én legalábbis továbbra is erősen szimpatizálok a játékkal. Az elején található korrekt visszatekintés (azt hiszem, ilyen sem nagyon volt még programban, hogy az előző epizód filmjei mind megtekinthetők lettek volna), a sajátos hangulat, a pergő események magukkal ragadják a játékost, aki már csak azért is végigviszi a történetet, hogy megtudhassa a befejezést. Ennek tükrében pedig azt hiszem, továbbra is övé a megtisztelő nyolcas.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Azt gondolom, hogy a „kevés gondolkodás, sok harc" stílusú játékoknak manapság sokkal nagyobb – jó, oké, de legalábbis ugyanakkora – rajongótábora van, mint a „sok gondolkodás, kevés harc" típusúaknak. Ez nem baj. Kevés az időnk, rohan a világ. Ez van. Ebben a programban megtalálod a sok harcot. Ha bejött a Dynasty sorozat, meg a klónjai, feldobhatod a CS2-t is a polcra a többi közé. Mert szép, mert szórakoztató.

CRIMSON SEA 2

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (169KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ egyedi, szép, nagyon hangulatos egyveleg, rengeteg akcióval
× talán kicsit túl sokkal is, emiatt nem mindenkinek jön majd be

8 pont

KÉSEI KARAOKE REVOLÚCIÓ

KARA(PPO)OKE (SUTURA)

Mi is az a Karaoke? Ne keressétek a magyarázatát a Magyar Értelmező Kéziszótárban, mert nem fogjátok meglelni. Bár a szó jelentését a legtöbb japán szótár, illetve a jól csengő nevű, világszerte komoly elismerésnek örvendő The Oxford English Dictionary legutolsó kiadása is tartalmazza, mégis jobbnak látom, ha összeszedem minden tudásom és magam próbálom meg körülírni ezt a furcsán csengő – gyk. japán eredetű – szót.



A Karaoke két rövidített japán kifejezés összetételéből született. Első tagja a „kara", az ürességet jelentő „karappo", míg második tagja az „oke", a zenekart jelentő „okesutura" rövidítéséből keletkezett. Üres zenekar? Pontosan! Valamikor az ötvenes évek végén-hatvanas évek elején az egyik legnagyobb japán településen, Kobe városában egy új szórakozási forma bontakozott ki. Pontosan nem tudni, hogy melyik, de egy amatőr előadóművészeknek otthont adó kisebb bár lehetett az első hely, ahonnan hódító útjára indult a Karaoke. Szórakozási forma tehát, de még milyen! A szóbeszéd szerint kialakulásának oka az volt, hogy a bár tulajdonosa az általa szerződtetett vándorzenész megbetegedésének okán ismertebb előadók zenei alapjaira „énekeltette meg" törzsközönségének egyes tagjait, függetlenül attól, hogy rendelkeztek-e zenei előképzettséggel-e vagy sem. Az eleinte a bár szűkebb közönségének a szórakoztatására hivatott újdonsült időtöltési forma hamar elterjedt egész Japánban, majd világkörüli hódító útjára indult. Bár a nyolcvanas évek végére a szigetországban kifulladt, Amerikában és Európában – szokás szerint hatalmas késéssel – ekkor kezdődött csak az igazi láz, amelyet most a London Studios próbál meglovagolni. Összefoglalva a Karaoke legfontosabb ismérvei tehát: olyan társas szórakozás, melynek során – lehetőség szerint – ismertebb előadók zenéire, énektudástól függetlenül *bárki* énekelhet.

DRIKARA!

Nincs új a nap alatt. Az esetek döntő többségében bizony nincs. Bár célszámítógépekkel – értsd. mezei pécékkel – meghajtott Karaoke „berendezések" szép számmal akadnak szerte a világon, konzolos téren bizony meg kellett várni a második generációs eszközök hardver forradalmát ahhoz, hogy otthoni körülmények között is egyszerű módon teremthessük meg magunknak és barátainknak (mert ugyebár ez valódi társas szórakozás) az igazi Karaoke feelinget. Gondoltam én pontosabban. Dreamcastra (R.I.P.?) ugyanis már korábban megjelent egy *nagyon komoly* témabeli program, a maga speciális hardver kiegészítőjével, Drikara címen, kizárólag Japánban. Az Ebay-en még elcsíphető, csodálatosan formatervezett, az alapgép alá pontosan beillő és azzal szerves egységet alkotó eszközre két mikrofont lehet csatlakoztatni, mindkét mikrofon hangereje külön-külön állítható egy-egy potméterrel. A program maga sem mindennapos, a broadband támogatásnak köszönhetően kivételesen nagy számú (több ezer) nóta közül lehet(ett) kiválasztani a számunkra és játékostársaink számára legmegfelelőbbet. Kár, hogy a játék „Only for Japan", kár, hogy a SEGA on-line szolgáltatás már „not supported" kategória; egyértelmű tehát, hogy a konzolosoknak más irányba kell kutakodniuk.

Playstation 2 platformon már több, elsősorban az angol nyelvterületet és elsősorban a Coca-Cola / popcorn kultúrát magába anyatejként szívó gamer-réteget megcélzó alkotásba botolhattunk bele, bár az ötlet itt is a japóktól indult – leírni is felesleges – természetesen. Karaoke Revolution 1-2, Karaoke Revolution J-Pop vol.1 és Karaoke Party, ezek közül én leginkább a KR jól eltalált második epizódját tudtam javasolni a Kedves Játékosok számára. Egészen eddig.

SINGSTAR

Szép nagy, ezüstös csomagolásban érkezett a program külön nekünk szánt promociós verziója. A doboz tartalma két darab testes, jack csatlakozójú mikrofon, melyeknek a súlyán érezni, hogy nem spórolták belőlük ki az anyagot. A PS2 USB portja és a mikrofonok jack kimenete közötti konverziót egy szépen formatervezett, az EyeToy kamerájához illő vonalvezetésű kis fekete doboz hivatott megoldani. Lényegtelennek tűnhet, de az alján található csúszásgátló gumi tappancsok elhelyezése nem véletlen: bár az átalakító komolyabb rögzítésére alkalmatlanok, de a vad táncikálások és énekelések közötti kisebb következményének, a *lerántásnak* azért úgy nagyjából ellen tud állni. A rendelkezésünkre bocsátott tesztpéldány doboza a fentieken felül egy a játék logojával ellátott CD-tartó tokot, azon belül pedig egy demo- és egy press DVD-t, valamint egy a játék opcióinak az áttekintésére szolgá-

TRACKLIST

Végezetül tekintsük át, hogy milyen előadók zenéire énekelhetünk a játék folyamán.

A-Ha
Take on Me (hatalmas!)
Atomic Kitten
Eternal Flame
Avril Lavigne
Complicated (no ez pont ide való!)
Blondie
Heart of Glass
Blue
One Love
Busted
Crashed the Wedding
Carl Douglas
Kung Fu Fighting (alap!)
Daniel Bedingfield
If You're Not the One
Deee-Lite
Groove is in the Heart (mennyire igaz!)
Dido
Thank You
Elvis
Suspicious Minds
George Michael
Careless Whisper
Good Charlotte
Girls and Boys
Jamelia
Superstar
Liberty X
Just a Little
Madonna
Like a Virgin
Mis-Teeq
Scandalous
Motörhead
Ace of Spades (ez hogyan kerül ide?)
Petula Clark
Downtown
Pink
Get the Party Started
Rick Astley
Never Gonna Give You Up
Ricky Martin
Livin' La Vida Loca (phüjjj!)
Roy Orbison
Pretty Woman
S Club
Don't Stop Movin'
Sophie Ellis-Bextor
Murder ont he Dancefloor
Sugarbabes
Round Round
The Darkness
I believe in a Thing Called Love
Village People
YMCA
Westlife
World of Our Own





ló, korong alakú, ízléses kis kiadványt rejtett magában.

Már a promo füzetecske nyitányaként a maga malmára akarja hajtani a vizet a fejlesztő, mikor is megemlíti, hogy a SingStar egy olyan innovatív technológiára épül, mely a mikrofonon keresztül érzékeli a játékos énekhangjának időzítését és hangmagasságát, a szoftver pedig kiértékeli azt, hogy milyen mértékben tér el az az eredeti előadó által megálmodott énektémáktól. Nem látok én benne semmi innovatívat, főként nem pedig újat, hiszen ha jobban belegondolunk a különféle hangoló gépek pontosan ugyanezt a technológiát tudhatják a magukénak. Az viszont mindenesetre vitathatatlan, hogy a program az időzítés és hangmagasság pontos analizálása alapján, mindennemű szubjektív tényezők kizárásával sokkal jobban tudja értékelni a játékosok egyéni teljesítményét, mint azt bármiféle zsűri is tehetné. Ha még egy kis kamera (like EyeToy) segítségével a játékos mozgáskultúráját is pontozni tudná a progi, az már maga lenne a tejjel-mézzel folyó Kánaán, de erre még azért még várni kell.

LET'S DO DANCE!

Négy különféle játékmód kínálkozik a főmenüben.

Sing (szóló vagy duett): a Freestyle után a második legegyszerűbb lehetőség. Ragadd magadhoz a mikrofont, írd be a neved, és válaszd ki a közel harminc nóta közül a számodra legkedvesebbet! Válaszd ki azt is, hogy könnyű, közepes, vagy nehéz fokozaton kívánsz-e játszani, majd készülj fel a legrosszabbakra. Pontosabban a legnevetségesebbekre! :)

Valamennyi játékmódra igaz, hogy a képernyő középső részét az aktuális előadó számához tartozó videoklip foglalja el. Legalul az énekelendő szöveg látható: a betűk és a szavak a megfelelő időzítésben villannak fel, magyarul pontosan olyankor, amikor azokat ki kell énekelni. A klip alsó felén egy kottaszerű vonalazást fedezhettek fel, rajta (az időzítésnek megfelelően elnyújtott) hangokkal, ezek jelzik azt, hogy milyen hangmagasságban és mennyi ideig kell énekelni a zene éppen futó részére a kiírt szöveget. Ha belenyögtök a mikrofonba máris felfedezhetitek, hogy az új, „innovatív" technológia miféle csodákra képes. Mintha csillagszóró pászmáját látnátok, a kottán – időzítés és hangmagasság tekintetében is pontosan –, a megfelelő helyen jelenik meg a hangokhoz tartozó fényjel. A célotok az, hogy ezek a kis jelek pontosan illeszkedjenek a kottán előre bevésett hangokra. Minél jobban passzol az ének hangotok a kottára, annál több pontot kaptok. Erre alapoz a játék többi, versenyszerű része is. A képernyő felső harmadában az eltelt időt, a játékos nevét, valamint az elért pontszámot követhetitek nyomon. Amennyiben végeztetek egy nótával, úgy egy rövid értékelő képernyő tűnik fel, melyen a játékos(ok) neve, az elért pontszám és a kivívott „rang" mellett a nagyjából jól kiénekelt, a jól kiénekelt, és a teljes egészében kiénekelt részekért járó pontokat és bonusz pontokat tekinthetitek meg, majd egy „topszkór" tábla is felvillan. Ezen a játékmódon belül amúgy kétjátékos harcra is lehetőség nyílik, ilyenkor a vízszintesen kettéosztott videoklip felső részén az első, az alsó részén pedig a második játékos kottája látható. A nótát a két játékosnak párhuzamosan kell énekelnie, a cél természetesen az, hogy a társunknál több pontot gyűjtsünk. Ja, még egy érdekesség, ha már a többi játékmódozattal is összefüggő, általános részeket is belekevertem a Sing-mode ismertetésébe: az értékelést követően a hallottakat vissza is lehet játszani (bár a minőség lehetne jobb is). Az én esetemben az eredmény nem más, mint a *botrány maga*! :)

Party (multiplayer és csapatjátékok): itt mutatkozik meg a game igazi ereje, hiszen egymagában az ember nem igazán tudja elkapni a fonalat, legalábbis az én véleményem szerint nem. A mód két fő részre, a három körön át tartó „Best of 3" és a mikrofonátadogatós „pass the mic" aljátékokra bomlik. Az első esetben a helyzet kb. ugyanaz, mint a Singben leírtak esetében: a cél, hogy több pontot gyűjtsön a csapatotok, mint az ellenfél csapata, a három nóta összesített pontszáma a mérvadó. A játék lebonyolítása egyébként kivitelezhető úgy is, hogy a versenyzők egymást váltva éneklik el a 3-3 művet, de úgy is, hogy duettben szállnak csatába. A „pass the mic" a legkegyetlenebb móka, itt akár nyolc játékos is adogathatja egymásnak a mikrofont. A felső státuszsorban mindig jó előre kiírja a gép, hogy a számot párhuzamosan éneklő csapatok melyik tagjának kell éppen bizonyítania a tudását. Nagy köpködésekbe – kapkodásokba – üvöltözésekbe – röhögésekbe fulladhat ez a mód, bár magam még csak most, a cikk elkészültével fogom tudni élesben, azaz társaságban tesztelni (a honlapi nap folyamán Írországba utazó Krisz és Balage barátaimmal csapunk egy utolsó partit, ezt mindenképpen meg kell mutatnom nekik).

Starmaker: beépítésre került egy aranyos, Harmony City-ben játszódó, egyfajta Megasztár-mód, ami valamennyire kárpótolja az olyan játékosokat is, akiknek valamilyen oknál fogva nincs lehetősége társaságban játszani. Azt hiszem ehhez nincs mit hozzáfűzni, itt tapasztalhatjuk meg igazán, hogy Tóth Veronikának azért nem lehetett valami könnyű dolga a picétől eljutni a padlásig... Kifejezetten ötletes!

Freestyle: kedvünkre énekelgethetünk mindenféle segítség, megkötés és értékelés nélkül.



MEGKÉSVE BÁR...

Látszik, hogy a Sony nem restell dollármilliókat beleinvesztálni hardver-kiegészítőkbe, ott van ugyebár az EyeToy (melyet a program egyébként támogat, hiszen ha csatlakoztatjuk, akkor a háttérben a saját képünket is láthatjuk éneklés közben), most pedig itt ez a tényleg komolyan kidolgozott, „anyagban gazdag" mikrofon és átalakító. Még akkor sem restell, ha a játékok, amelyeket az eszközök támogatnak nem is annyira kimagaslóak. Egyébként kifejezetten jó szórakozásnak találom a SingStart, főleg, ha több játékos nyomja egyszerre team-battle-ben, sajnos viszont nem mehetek el a tény mellett, hogy a tracklist minőségében nagyságrendekkel elmarad a Konami-féle Karaoke Revolutionben található számoktól. Oké, ott vannak a háttérben a klipek és azt sem mondhatom, hogy az előadók névtelenek, de nekem kissé egysíkúnak tűntek az összeválogatott nóták.

Igazság szerint az is khm... a csőrömet, hogy egyedül nem igazán tudtam elkapni a fonalat. Valószínűnek tartom, hogy most, amikor végre a barátaimmal is neki tudok majd veselkedni a kihívásoknak sokkal jobban tetszeni fog a game. Ebben látom egyébként a legnagyobb negatívumot: egyedül játszva hamar unalmassá válik, akár csak az EyeToy. Más különösebb problémám nincs is vele, partik majdhognem elengedhetetlen kelléke lenne... ha nem lenne *sokkal jobb* a Karaoke Revolution...

[D a e]

suffocation@freemail.hu

PS. nem szokásom, de utólag megkértem Martint az eredetileg adott pontszám növelésére. Az ok egyszerű: multiplayer módban négyen toltuk hajnali fél hatig a játékot, letenni is csak azért tettük le, mert dolgozni kellett indulnom. Társaságban kihagyhatatlan game!

MARTIN BELESZÓL!

Ha magányos remete gamer vagy, aki csak dolgozni meg közértbe megy ki a lakásból, ne foglalkozz ezzel a játékkal. Ha viszont gyakran előfordul, hogy játékos társaságba keveredsz, esetleg gyakran rendezel bulit, hülye lennél, ha kihagynád! Ez emberek valami nagyon meleg cucc! Amikor nekiálltam itt a szerkesztőségben, hogy beteszteljem, egy perc alatt 8 kolléga gyűlt körém, akik már az első énekhangom kieresztése előtt 2 perccel hangosan röhögtek. Fetrengeni fogsz a gyönyörűségtől, ahogy a haverod énekelni látod/hallod majd! Halálos! Nem is értem, miért nem 10-et adtunk neki...?

SINGSTAR

SCEE / LONDON STUDIO

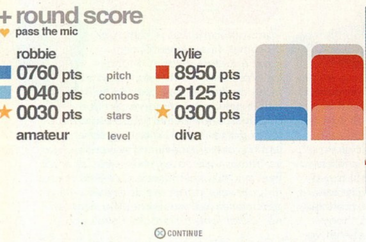
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

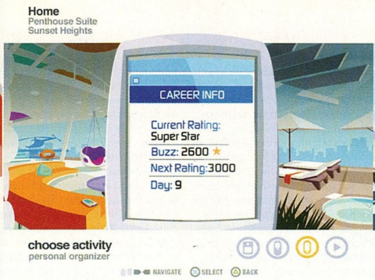
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–8 Játékos
memóriakártya 8mb (82KB), analóg irányító (dual shock), usb mikrofon, eyetoy kamera

✔ társas szórakozás
× kizárólag társas szórakozás, közepes tracklist

7+1 pont

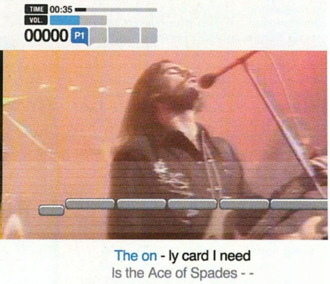

round score
pass the mic
robbie
kylie
0760 pts pitch 8950 pts
0040 pts combos 2125 pts
0030 pts stars 0300 pts
amateur level diva
CONTINUE

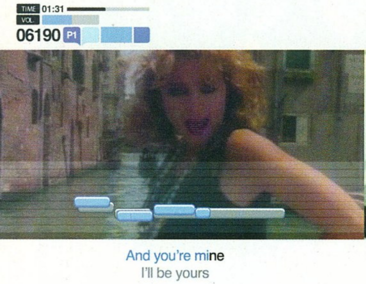

Home
Penthouse Suite
Sunset Heights
CAREER INFO
Current Rating: Super Star
Buzz: 2600
Next Rating: 3000
Day: 9
choose activity
personal organizer
NAVIGATE SELECT BACK

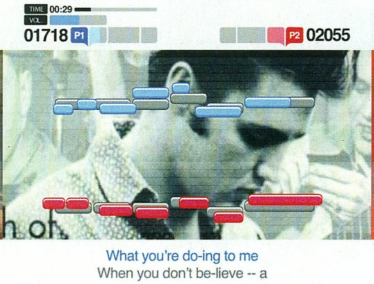

The Orange Club
23 Ocean Parade
Harmony City
Dido
Thank You
Westlife
World of our Own
Elvis
Suspicious Minds
Jamelia
Superstar
Roy Orbi
Pretty Wo
Good Ch
Girls & Bo
select destination
The Orange Club
NAVIGATE SELECT BACK

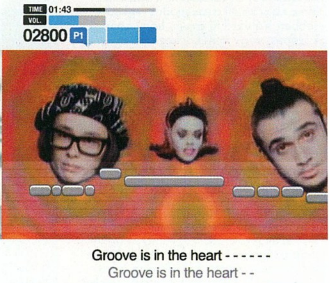

TIME 00:41
VOL.
00000 P1
If you move to the mu - sic
The mu - sic's got to give


TIME 00:50
04489 P1
So you better
Get this party started


TIME 00:35
VOL.
00000 P1
The on - ly card I need
Is the Ace of Spades - -

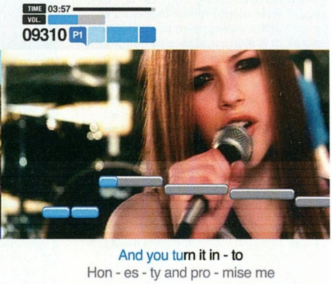

TIME 01:31
VOL.
06190 P1
And you're mine
I'll be yours

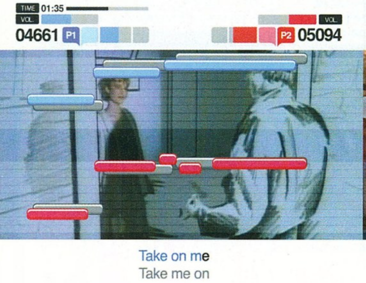

TIME 00:29
VOL.
01718 P1
P2 02055
What you're do-ing to me
When you don't be-lieve -- a

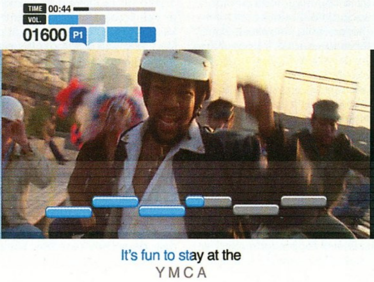

TIME 01:43
VOL.
02800 P1
Groove is in the heart - - - - - -
Groove is in the heart - -

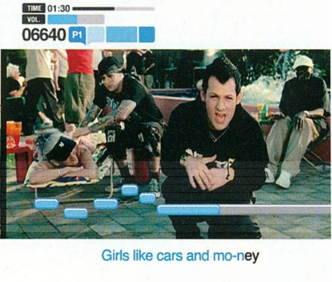

TIME 00:51
VOL.
02353 P1
Touching you God you're touching me
I believe in a thing called love


TIME 00:46
01563 P1
P2 01286
So much I need to say
I'm sorry that its on


TIME 03:57
VOL.
09310 P1
And you turn it in - to
Hon - es - ty and pro - mise me


TIME 01:35
VOL.
04661 P1
VOL.
P2 05094
Take on me
Take me on


TIME 00:44
VOL.
01600 P1
It's fun to stay at the
Y M C A

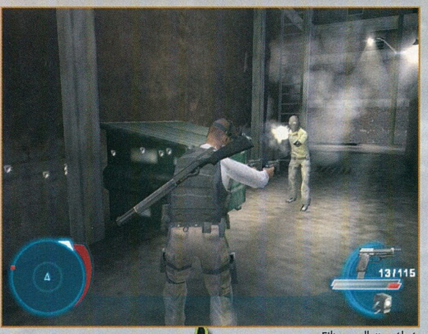

TIME 01:30
VOL.
06640 P1
Girls like cars and mo-ney


Legyél Te is
paparazzo!
VOX mozimagazin® fotópályázat!
A legjobb kép készítőjének! 50.000 Ft
Gyere el a VOXCar™ Díjkiosztó Gála helyszínére
és készítsd el saját sztárfotódat!
Részletek a VOX mozimagazin®
májusi számában, a www.vox.hu-n
és a Danubius Rádióban!
smart forfour
06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 869
Rádió Danubius
VOX ONLINE
576
www.576.hu
TCM
TURNER CLASSIC MOVIES
x-trend
notebook

SZÓDÁSSZIFON, SZŰRŐVEL

Syphon Filter: The Omega Strain

Sok érv szól amellett, hogy egy konzoljátékokkal foglalkozó újságnál dolgozzon az ember (és ezek közül egyik sem a *fizetés*). Az egyik ilyen nagyon jó indok, hogy az országban az elsők között játszhatunk a legfrissebb játékokkal. Amire a Syphon Filter rajongók már több mint két és fél éve várnak – hogy a kezük közé kaparintsák végre az új PS2-es szifont –, azon én már március közepén túl voltam. Igaz, akkor még csak egy előzetes, félkész tesztverziót küldött a Sony. Szép volt, jó volt, és nem volt még igazán kész: bugokkal teli, állandóan lefagyó, az őrületbe kergető béta cucc volt csupán, ami alapján nem tűnt jó ötletnek egy átfogó teszt megalkotása. Vissza is került szépen a polcra, porosodni, de az SCEE tett róla, hogy a játék ne merüljön a feledés homályába. Ahogy az már csak lenni szokott, a teljes, végleges tesztverzió









olyan kevéssel a leadási határidő előtt érkezett meg a szerkesztőségbe, hogy még időm sem lett volna bemenni érte. Mit tesz ilyenkor a drága főszerkesztőnk? Természetesen kiküldeti a cuccot egy gyorsfutárral a kedvenc tesztelőjének, aki összekapja magát, és még a lapzárta előtt, a megszokott minőségben teszi le a cikket az asztalára. Rohamtempónak nyomát sem látni rajta.

ALFA

Nagy kérdés, hogy vajon van-e értelme összehasonlítani a Syphon Filtert, a nagy vetélytársaival, gondolok itt a MGS2-re, vagy a Splinter Cellre. A válasz szerintem egyértelműen **nem**, mivel bár mindhárom az akciójátékok kategóriájába sorolandó, viszont eltérő szemszögből közelítik meg a témát. Mégis kénytelen vagyok most egy kis összevetést készíteni róluk, hogy egy kicsit elmagyarázzam, miért is tartom hármójuk közül a legjobbnak a „szifont".

Az SF egy nagyon könnyen játszható, nem túlbonyolított, pörgős akciójáték, amivel bárki bármikor könnyedén elboldogul. Sok kellemes küldetéssel, változatos helyszínekkel, bevethető fegyverek arzenáljával, számtalan érdekes feladattal és szituációval. Lehet, hogy nem annyira részletesen kidolgozott, mint a Metal Gear Solid 2, de mindenképp mellette szól, hogy sokkal hosszabb, tartalmasabb, és nincsenek benne félvaksi, csak épp, hogy az orrukig ellátó (va)ko(nd)mmandósok sem :) Az is igaz persze, hogy a szifon *szimplán csak szép*, nem okoz akkora vizuális katarzist, mint anno a MGS2 és a Splinter Cell. Viszont nem is annyira keservesen nehéz, hogy egy szál pisztollyal, két plusz tárral kell bevennünk egy teljes olajfúrótornyot. Szóval a grafikai kidolgozáson túl szinte minden a Syphon Filter mellett szól, és ez elég meggyőző kell, hogy legyen mindenki számára.

BÉTA

A megjelenítésen túl az egyetlen dolog, ami kritizálható a szifonban, azok a videók. Nem is igazán a megvalósítással van a gond, mert hozzák a szokásos szifon stílust a kicsit elnagyolt, vázlatos karaktereikkel. Még csak nem is a rendezéssel van baj, mert ügyesen alkalmazzák a PIP-et, még ha nem is teljes képernyőn futnak. Leginkább a tartalmuk az, ami miatt legtöbbször elnyomja őket az ember. A legtöbb bejátszás ugyanis full unalmas titkosügynökös dumálásból áll, a szereplők száma pedig csak egyre növekszik, és a végén már azt sem tudja az ember, hogy ki kivel is van. Nem is nagyon tudok olyan videó bejátszást megemlíteni, amire elismerően csettintettem volna – talán még az orosz gyármunkások lemészárlása volt a legizgalmasabb jelenet a végjátszma előtt. Persze akinek bejön ez a stílus, az imádni fogja a szifont, hiszen azért nem csak egy vázlatos sztorival álunk szemben, hanem egy nagyon gondosan megszerkesztett, nyakatekert történettel, amihez tonnányi háttér információt is gyártottak a készítők. Ezeket mindig a missziók előtt külön meg is nézhetjük.

A történések fő vonala egyébként mi más körül is foroghatna, mint megint egy új biológiai fegyver és az azt használni akaró szabadságharcosok körül. Az már az elején kiderül, hogy régi ismerősünk, Mara Aramov is visszatért, bár erre hőseink csak a game közepe táján jönnek rá, de egyéb már az előző szifon játékokból megismert karakterek is feltűnnek a játék során. Egyébként, ha nem kapcsolná össze a pályákat a fő sztorivonal, akkor is szívesen eljátszogattam volna a szifonnal, hiszen a pályák annyira egyediek és tartalmasak, hogy mindegyik önmagában is megállja a helyét!

Szóval. Van a főmenü, itt kezdhetünk többek között új játékot is. Ehhez azonban először is készítenünk kell egy saját titkosügynököt. A játékban ugyanis nem Gabe Logant, de még csak nem is az elragadó Xing kisasszonyt kell majd irányítanunk, ők ugyanis az eltelt idő alatt az ügynökség fejesei lettek, a piszkos munkához már nem is nagyon fűlik a foguk, bár velünk párhuzamosan, de eltérő helyszíneken azért belekezdenek egy másik nyomozásba is. Teljesen azért nem tűnnek el, a későbbikben is találkozhatunk velük majd a bejátszásokban, és van egy olyan sanda gyanúm, hogy a behozható bonusz pályákon is valamelyiküket kell majd irányítani, de erre mérget ne vegyetek…

Marad tehát nekünk egy nímand, egy teljesen névtelen ügynök, akiről először is el kell döntenünk, hogy férfi lészen-e, avagy nő. Hogy mit választunk, nagy kihatással nem lesz a játékra, de az tény, hogy női ügynökből lehet az idétlenebb karaktert összerakni, akinek mondjuk ez a célja… Egyébként kezdéskor száz eltérő figura közül választhatunk, majd még szelektálhatunk magunknak külön fizimiskát, bőrszínt, alakítgathatjuk az arcunkat, a hajunk színét, a frizuránkat, a szemünk színét, vagy a pofánkat borító szőr kinézetét. Érdekes, hogy ez utóbbi a nőkarakterek listájáról hiányzik… (Ej, pedig de szívesen mentem volna harcba egy szakállas nővel, akinek már a látványa is megfutamodásra késztetné a gaz ellent.) Megadhatjuk még a nevünket is; hál' isten most nem csak három karakter bepötyögésére van lehetőségünk, így aztán az én szép hosszú, szóközökkel teli nevemet is beírhattam. Ezután a gép elmenti a kártyára a figuránkat, majd dönthetünk, hogy egyjátékos módban, avagy az internetre felcsatlakozva kooperatív módban kezdünk neki a játéknak. Szerintetek?





GAMMA

A szifon pályaválasztó képernyőjében az a nagy pozitívum, hogy már a játék elkezdésekor tisztában lehetünk azzal, hogy pontosan hány teljesítendő szint, illetve bonusz pálya áll előttünk. Van persze egy gyakorló helyszín is, de aki nem akarja végigjátszani, annak most gyor-





san elmagyarázom az irányítást. Kobrát (ugyanis ezzel a röhejes fedőnévvel illet minket a játék) a bal analóg karral tudod irányítani: futás, fordulás, hátrálás. A Háromszög megmaradt mint akciógomb, számtalan funkcióval.

gránáttal. A Négyzet a lövés gomb, ezzel lőhetsz, sorozhatsz, gránátot dobhatsz, vagy ha egy mit sem sejtő őr mögé lopakodsz, ezzel tudod hátulról elkapni és elvágni a torkát. Az L1-gyel belső nézetre tudsz váltani, nézelődhetsz is neked is egy távcsövessel kell operálnod.

Az R1-gyel a célpontok között váltogathatsz. Sajnos az automata célzás maradta régi: nagyon pocsék, nagyon használhatatlan, hiszen sokszor nem is azt az embert célozza be, akit le és a menüből (Equip) kiválasztottuk, az éjjel látó szemüvegünket lehet aktiválni. A le iránnyal egy már feleslegessé vált cuccot lehet letenni a földre. Ezért később bármikor visszajöhetünk. Fontos még, hogy a pályák megint tele vannak ládák-





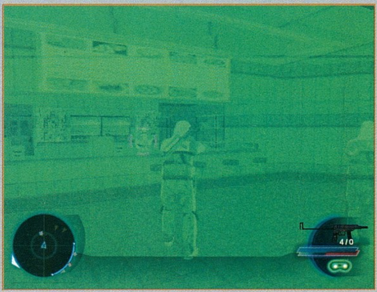




Ilyen például az ajtó berúgása is, erre egyébként külön figyeljünk oda, mert messziről a berúgható ajtó semmiben sem különbözik a zárttól! De egyébként a Háromszöggel lehet felkapaszkodni a létrákra, peremekre, és ugyanezzel a gombbal tudunk bebújni is bárhová. Mivel emberünk olyan, mint egy kisegér, aki minden lyukba belefér, sokszor lesz az a továbbjutás kulcsa, hogy bemásszunk egy-egy szellőzőjáratba, vagy csőbe. Még mindig a Háromszög, ezzel tudunk dolgokat megvizsgálni, elolvasni, felszedni valamit, és ez az a gomb, amivel minden egyéb cselekvés is végrehajtható, legyen szó akár egy társunk kiszabadításáról, dokumentumok ellopásáról, vagy egy szennyezett vízforrásból való mintavételről. Általában a játék külön meg is jeleníti a Háromszög ikont, amikor lehetőségünk van használni, de ez nincs mindig így, tehát alaposan vizsgáljunk át mindent! Minden kapcsolót, gépet, zárat, liftet is ezzel a gombbal kell aktiválni! A Háromszöggel párkányokra és csövekre is fel tudunk még kapaszkodni, amiken aztán fel, vagy oldalirányban még tovább is tudunk függeszkedni. Függeszkedés közben az egyébként egykezes fegyverekkel lőni is tudunk. A Körrel bukfencezni lehet, ezt használtam talán legkevesebbszer a játék folyamán. Az X-szel eltérdelni tudunk, illetve lehajolva sétálni; ez főként akkor jön jól, ha fedezékben szeretnénk maradni. Például, amikor a tankot kell taccsra tennünk Stone-nal, és az átkozott egész végig soroz bennünket, csak úgy van esélyünk, ha a betonkorlát mögül dobáljuk

így, de ami lényegesebb, ebből a nézetből tudsz valakit a legkönnyebben fejen lőni. Ez leginkább akkor jön jól, ha valaki golyóálló mellényt visel, hiszen csak pukk, egy lövés a fejbe, és a pali összeesik. Az pedig kifejezetten jó, hogy ebben az esetben még felvehetjük a mellényét, illetve a tárban marad lőszerét. Mert például, ha az első főellenség pályáján a mesterlövészeket szimplán csak lelövöd, a figurák úgy esnek össze, hogy közben kilövik a puskában maradt tárat, fejlövés esetén viszont még marad benn némi muníció, ami külön jól jön, hiszen itt szeretnél teríteni. A két alsó blokkal oldalazni tudsz. Természetesen ebben a játékban tudunk oldalazás és futás közben is lőni. Újratölteni a R3-mal lehet, szintén akár menet közben is. Hátra maradt még a D-pad gombkiosztásának az ismertetése. A bal iránnyal tudunk a fegyvereink között váltogatni, sajnos csak egy irányban. Viszont ha folyamatosan nyomva tartjuk, megjelenik az összes nálunk lévő cucc, és valamivel gyorsabban a két alsó blokk segítségével is tudunk szelektálni. A jobb iránnyal az elemlámpákat tudjuk bekapcsolni, illetve, ha már felszedtük, kal! (Kár, hogy pont eléjük kell állni, hogy ki tudd nyitni őket a Háromszöggel.) Ezekből a ládákból fegyvereket, lőszert, vagy golyóálló mellényt zsákmányolhatunk. A figuránknál összesen ötféle fegyver lehet (egy a közelharchoz, egy pisztoly, egy a hátán, egy másodlagos, és egyféle gránát), de mivel a játékba majdnem százféle cucc van, plusz leterített ellenféltől is felvehetjük a fegyverét, okosan kell taktikázni, hogy mikor mit használjunk, mivel egyik-másik fegyverbe nehezen eltérő lőszer kell. Így aztán mindig jól gondoljuk meg, hogy a ládában, vagy az





őröknél talált cuccot lecseréljük-e. A hullák nagy része egyébként eltűnik, és csak egy kis csomag marad utánuk, de azért bármikor visszamehetünk és felvehetjük. Szóval fegyverben nem lesz hiány, és a golyóálló mellényünket is állandóan cserélgethetjük. Vannak hullák viszont, akik nem akarnak eltűnni, őket nekünk kell eltűntetni, hasonlóan, mintha a cuccot szeretnénk elvenni tőle, csak most a legalsó ikonra kell váltani, ilyenkor fel tudjuk kapni a vállunkra a testet, és cipelni is tudjuk. Ez azokon a pályákon létfontosságú, ahol nem szeretnénk, hogy a többi őr megszólaltassa a riasztót. Rejtsük tehát nehezen belátható helyekre, például berendezési tárgyak mögé. Van még egy érdekes dolog a hullákkal kapcsolatban: azokat, akiknél megjelenik egy újabb ikon, le is vetkőztethetjük, és álruhaként hasznosíthatjuk a hacukájukat. Elég mókásan néz ki, amikor levetkőztetsz egy terroristát, és csóri hulla ott fekszik egy szál ingben, zokniban, gatyában, és símaszkban a zord orosz télben. Egyébként sok pályát már alapból álruhában kezdünk, de lesznek olyan részek is, ahol a „szögről" kell leakasztanunk egy új gúnyát. Van egyébként térképünk, és egy radarszerű cuccunk is, amin az ellenfeleken kívül még a fontosabb feladataink is jelölve vannak. Ennyit a kezelésről.

DELTA

Egy pálya elkezdése előtt egyébként pokoli mennyiségű háttéranyagot is átnézhetünk a Zeus File menüpontban, aki erre van rákattanva, az nagyon élvezni fogja a dolgot, mert kifejezetten szépen és hangulatosan lett megvalósítva ez a része a játéknak. Akik viszont végre játszani szeretnének, azok csalódni fognak, hiszen előtte még fel kell szerelnünk az emberünket. Ez kezdetben nem túl nehéz feladat, mivel egy olyan senkiházi ügynöknek, mint amilyenek mi is vagyunk, mindössze egy pisztolyból és egy sokkolóból áll a felszerelése. De amint haladunk előre a játékban, sorban teljesítjük a küldetéseket és a pályákat, ezzel növekvő arányban mernek az ügynökségnél egyre több fegyvert is ránk bízni. Mivel pályánként több mint tíz különálló feladatunk van, és egyébként is, mindenről statisztikát vezet a gép, amiért aztán különböző kitüntetéseket is kaphatunk, elképzelhetitek, hogy hányféle bonusz fegyver és egyéb tulajdonságnövelő cucc hozható be a játékban. A gyengébbek kedvéért: **durva sok**.

Nézzetek be a medálokhoz, ha van egy kis időtök, mert baromi jól néznek ki!















És akkor most elérkeztünk a játék azon részéhez, amit a legjobban lehet dicsérni: azaz a pályákhoz! Gigantikus méretű szinteket terveztek a gémhez; talán úgy tudnám érzékeltetni a legjobban, hogy a szifonban egy-egy pálya szinte akkora, mint a MGS2 egész helyszíne együttvéve! Amíg régen mondjuk egy épületen belül kellet kolbászolnunk, addig most ehhez az épülethez legyártottak pár négyzetkilométer nagyságú területet, és ez telepakolták a legkülönfélébb dolgokkal. Ahogy haladunk előre a pályán szinte mindig változik a terep, kiérünk az egyik helyszínről – mondjuk egy kastélyból –, átmegyünk egy hídon, közben alattunk is van egy út, ami a patak mellett vezet, arrébb egy őrtorony van, megint arrébb egy elektromos központ, kicsit feljebb egy lezuhant helikopter, megint arrébb egy szinte kiszúrhatatlan zsákutca, aminek a végén mégis csak lesz feladatunk. És akkor ott vannak még a barlangok, a csatorna- és szellőzőjáratok, és ez még csak az egyik pálya fele volt! Szóval brutális jól megtervezett szinteket kapunk, és Yementől Oroszországig szinte az egész világot be fogjuk járni. A másik, ami nagyon tetszett a játékban, hogy ezeken a pályákon rengeteg (10-15-20) különböző feladatot kell elvégeznünk. DE! Az első végigjátszásnál ezek egy részét meg sem fogjuk találni, mivel sem az egyébként kitűnően használható 3D-s térképünk (használjátok gyakran, mert sok fontos dolog van feltüntetve rajta), sem más egyéb jel nem utal rájuk. Ezeket csak akkor fogjuk megtalálni, ha töviről-hegyire felderítjük a pályákat, ami nem kis feladat és nem kevés időnket fogja felemészteni. Sokszor csak egy-egy dolog megtalálása után bővül a feladataink száma, mert ha még nem mondtam volna, állandó rádiókapcsoltban vagyunk a főhadiszállásunkkal. Egyébként érdemes a tökéletesre törekedni, mert csak így hozhatjuk be a bonusz pályákat, a medálokat és a fegyvereket. Ja, és lehet a küldetéseket időre is teljesíteni!

GAMMA

A pályák és minden egyéb nagyon is „szifonfilteres" maradt, kezdve az emberünk dinamikus futásától (nekem durvára tetszik) az állandóan a semmiből feltűnő ellenfelekig bezárólag. Bár ez sem mindig igaz, mert vannak olyan részek, ahol, ha mindenkit kiirtottunk, sosem termelődnek újra, és vannak olyan helyek is, ahol mindig számítsunk az újratermelődésre. Lehet, hogy sokszor fogunk meghalni, de legalább rengeteg checkpoint is van a pályákon. Grafikailag a szifont mindenképp a jó kategóriába sorolnám, mert hozza azt a stílust, ami csak rá jellemző, még akkor is, ha egyébként csak a középmezőnyben kapna helyet ezzel a megjelenítéssel. Pedig igazán nagy gond nincs vele, ellátni messzire a pályákon, minden tereptárgy élesen kivehető, változatosak a helyszínek, van egy-két szép effektus is. Szépen mozog az emberünk, és hasonló kulturált módon van elkészítve az ellenfeleink mozgása is, nem csak össze-vissza rohangálnak és durrogtatnak a levegőbe, hanem látszik az MI fejlődése rajtuk. Igaz, néha az volt az érzésem, hogy még mindig a PS1-es motor fut, pixelek nélkül, de a grafika milyensége sosem zavart egy pillanatra sem a játékban. A hangokkal is minden rendben: puskaropogás, „egyen" halálhörgés, de mégis a legjobbak az átvezető videókban a szinkronok, ahol mindenki a saját nyelvén beszél, és csak a feliratozás az angol. Afrikában természetes zulu nyelven, míg ruszkiban oroszul. A játszhatóság sirály, a szavatosság pedig nagyon kiváló, hiszen maximumra kipörgetni a gamet bizony több hetes elfoglaltság lesz. Már mondtam, de itt a végén azért még egyszer megemlítem, hogy a szifon nem a grafikájával küld le a padlóra, hanem a tökéletesen megtervezett, hatalmas kiterjedésű, pörgős, akció dús, néhol lopakodós, rengeteg változatos feladattal megtűzdelt pályáival. Ez az igazi erénye, és ez az, ami miatt szerintem minden akciójátékosnak érdemes lesz beszereznie!

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Valaha nagy Syphon fan voltam – csak a harmadik maradt ki, az is csak időhiány miatt –, úgyhogy most nagy elánnal vetettem bele magam ebbe az új részbe. Szerintem *korrekt darab*, bár tudom, hogy ténylegesen nem érdemel 8 pontot... Szerintem egy ilyen stílusú játéknak legalább ilyennek kell lennie. Ebben minden benne van. Ugyanúgy, mint az előzőekben. Egy biztos: ha csak egy kicsit vonzódsz az efféle kommandós akciójátékokhoz, erre ne sajnáld a pénzt!

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, online
memóriakártya 8mb (63KB)
analóg irányító (dual shock), headset

✔ brutálisan megtervezett változatos, élvezetes akció dús pályák
× egy hangyányit lehetne jobb a grafika

8 pont



Viper
Python
2/86
CHA Saved
19/313
bart
[Python]
Cobra
21/128
Eliminate three more Officers
30/298
Safe Zone
bart
[Python]
Cobra
Ivankov's
Papers
8/108
PDA updated
22/72
CHA Uniform
Collect outfit
Yang Waiting
2:53.3
Give Bio-Weapon
Case
Infected
beef
Interact
Plant C-4 here
4/84
4/11
PDA updated
8/24
Take sample
Take sample
12/120
MetaGlobal
container


KONAMI
Az Egmont rejtély megfejtéséhez a sötétségen át visz az út
Megrendelhető a Konami kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az Ecobit Rt-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Tel.: (1) 478-0910
Fax: (1) 478-0914
www.ecobit.info
sales@ ecobit.hu
PlayStation 2
KONAMI
Castlevania
Castlevania
www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com
PlayStation 2
KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation. CASTLEVANIA: ©1986 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt. 2002 tavaszán történt, amikor az első X gépezetet végre testközelből szemlélhettem meg. A Halo mellett a másik igazi húzóerő volt, ami sokakat elcsábított az MS irányába a gép debütálásakor. Talán nem volt tökéletes a fizikája, talán kicsit könnyűnek tűntek az autók... de mindez nem számított akkor. Olyan részletes vizuális megjelenítést kaptunk, hogy attól leesett az állunk. Nem... itt nem csak a jég megformázása volt lényeges. Minden teljesen életszagú volt. *Minden.* Ahogy a földből rögöket kapartunk ki tolatásnál, ahogy a fűszálak egyenként voltak megrajzolva, ahogy a bokrok meghajlottak előttünk, ahogy a fák teljes 3D-ben pompáztak, vagy ahogy lepkék, madarak, lovak kísértek minket utunkon. Az autók modellezése gyönyörű volt, egyedül a törésükre mondhatta a kritikus szemmel közeledő gamer: *egy kissé egyszerű.* Ráadásul ez volt az első olyan játék (mind autós, mind más kategóriában), ami alá a merevlemezről lehetett bármiféle zenét feltenni aláfestésként. És mily csoda, öröm volt... mással összehasonlíthatatlan érzés, mikor Therion, vagy Faith No More muzsika ütötte meg fülemet az opciók teljeskörű átállítása után. WRC? Hess innen! Az első két résztől felfordult a gyomrom, a harmadik pedig már kezdett végre úgy kinézni, ahogy azt elvárná az ember. Nem kellenek a csúszkáló, irreális viselkedésű autók, a borzalmas hosszú pályák. V-Rally3, Colin4? Multiplatform. Mi maradt az X-eseknek? Ez a *gyöngyszem.*

A kihívás tökéletes benne. Lusta amerikaiaknak való nehézség, meg többnyire gagyi rallycross pályák? Ilyet csak az mond, aki egy kupánál többet nem játszott le benne. Nem kezdő fokozaton kell elindulni... mindjárt más lesz a helyzet. A vége felé embert próbáló feladat időre teljesíteni a pályákat. Egyébként is. Hazugság, hogy maga a gép is a dagadt amerikaiaknak van, és minden játék egyszeri, könnyű szórakozást kínál rá.





Aki ilyen valótlanságokat állít, az üljön le a Ninja Gaiden elé, ami az utóbbi évtized egyik legnehezebb, leginkább embert próbálóbb játéka. DE ott a Genma Onimusha, ami szinte már „extra ultra hard" az eredeti PS2 verzióhoz képest. De említhetném még mondjuk a SoulCalibur 2 amerikai/európai változatát is, ami sokkal nehezebb, mint a japán, vagy a PS2/GC átírat. A cross pályákról meg annyit, hogy igen kis részét képzik csak a játéknak. De mindegy. Szóval rengeteg szép emléket juttat eszünkbe az **RalliSport Challenge** első része. Éppen ezért talán nem is csoda, ha az X tulajok nagy része úgy várta már a folytatást, mint a messiást. A *DICE* csapatának (első rész, valamint Midtown Madness 3) pedig volt ideje rajta dolgozni. Két év. Az eredmény önmagáért beszél...

KÉSZÜLJ FEL A MEGMÉRETTETÉSRE!

Megvallom őszintén, nagyot dobbant a szívem, mikor beraktam a DVD-t a gépbe. Már nagyon vártam ezt a pillanatot. Azután felvillant a Dice, a Microsoft, majd az XSN felirat... végül pedig egy kis videó formájában belenézhettem a játékba. Csodálatos környezet, gyönyörű autók, fordulásnál kikapart földdarabkák, felvert sár, valamint modern metál muzsika. Ennyi maradt meg bennem. Valamint az érzés, hogy ez több lesz, mint a megszokott. Kialakítottam egy nekem tetsző profilt, majd a menüben találtam magam. Idő elleni küzdelem, szabad versenyek, karrier, többjátékos mód, Live versenyek, helyezések, valamint az opciók. Természetesen zenék betöltése lehetséges a vinyóról. A karrierben elindulva hasonlóan a korábbiakhoz, kupákon vehetünk részt. Amennyiben jó helyezéseket érünk el, mehetünk is tovább. Az idő elleni küzdelemben, valamint a szabad játékban azokon a helyeken száguldozhatunk, amelyeken nyertünk a karrierben. A többjátékos módban egy gépen akár négyen is nekiülhetünk egyszerre, de négy gépet összekötve akár tizenhat játékos is összemérheti tudását. A Live opció nem igényel magyarázatot... nincs is jobb annál, mint hogy emberi ellenfeleink legyenek, ráadásul úgy, hogy az egész tévéképernyő csak a miénk, nincs megosztva senkivel (ráadásul nemzetek/országok közötti ismerkedés is lehetséges így). A helyezéseknél saját futamaink idejét tekinthetjük meg, de a netről is letölthetjük az aktuális eredményeket... így megtekintve, mennyire vagyunk ellenfelek másoknak. Az opcióknál megnézhetjük a már elmentett visszajátszásokat, beállíthatjuk a zenéket, az irányítást, de például azt is megnézhetjük, miket nyitottunk meg idáig és mit szerezhetünk meg a későbbiekben. Ezek lehetnek autók, autók új kinézetei, vagy pályák. Mindegyiknél változó, hogy hogyan hozhatjuk őket elő: az alappályákat például úgy, hogy kupát nyerünk hozzájuk, de például autók új kinézeténél a járgánnyal kell megtenni bizonyos számú kilométert. Szerintem ennyi bőven elég egy nagyon sikeres játékhoz. A lehetőségek száma legalábbis szintúgy önmagáért beszél...

ÚTON

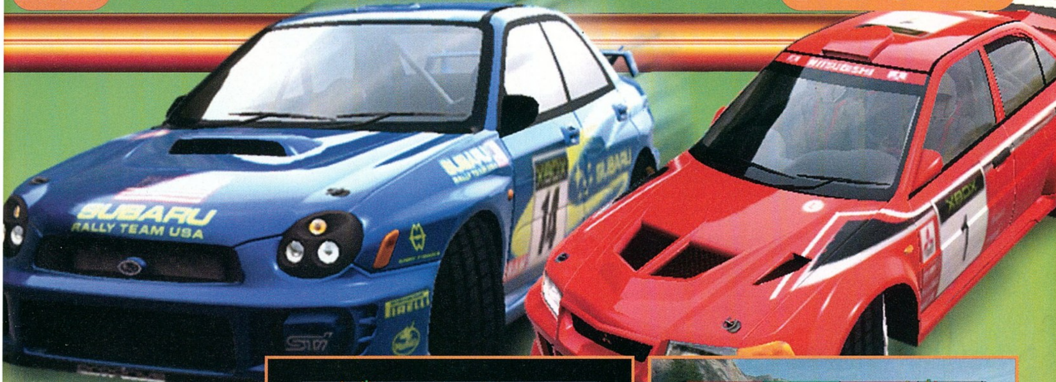
Elkezdődött a verseny... Angliában, az Ashford Keep pályán voltam. Az eső szitált, a bokrok lengedeztek a szélben, ami a magasra nőt füvön is végigsöpört. A tó vizén kis hullámok futottak végig. A kép nem csak bennem élt. *Ez már maga a játék.* Én egy darabig csak álltam, majd megindultam végre. Az autó nagyon szép. Nézetet váltok. És hoppá! Az első részben nem tapasztalt belső kép láttán beindul bennem valami. Ablaktörlő, motorháztető, szélvédő alja, teteje... minden látszik. Már csak egy kormány kellene, de ne legyünk telhetetlenek. Így is elég meggyőző a kép. Főleg, hogy egy későbbi pályán is ezt a kamerát használtam, ahol a poros, dimbes-dombos úton haladva hangban is feledhetetlen élményben volt részem. Hallani ugyanis a járgány rázkódását, csörömpölését. Oxbury. Nem indulok el rögtön itt sem. Megfordulok kicsit, így láthatom a napsütötte szántóföldeket, dombokat, fákat, amik a távolban látszanak. Miután kigyönyörködtem magam, gázt adok, majd betévedek az erdőbe. Szinte érzem az avar illatát. Az itiner szól: *„Vigyázz, fa az út szélén"*. Látom. Meg a lehulló, elsárgult faleveleket is. Kár, hogy földet érésük után eltűnnek. Kár, hogy ezek a megszólalásig hasonló, teljes 3D-ben modellezett fák törzsből lengedeznek a szél hatására (na jó... a nagyon nagyok nem... azoknak csak a lombjuk). A fűszálak ismételten szálanként vannak megrajzolva. És igen... földútra érve látom , ahogy tolatásnál kiverem a földet, ami kicsit arrébb gurul.

DE közben térjünk kicsit rá az irányításra. Páran azt mondják, hogy az RSC-ben irreálisan viselkedtek az autók. Ja kérem... ha valaki nem tud technikásan vezetni, akkor az ne vegyen elő ilyen játékokat. Megjegyzem: akinek eddig nem tetszett az irányítás, annak most sem fog. Miért? Mert egyáltalán nem mindegy, hogyan megyünk be

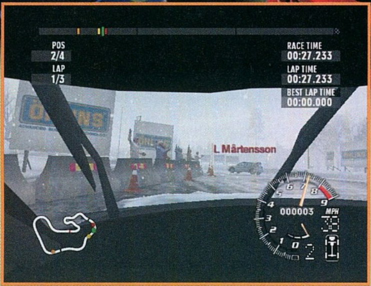
RalliSport Challenge 2







egy kanyarba és hogyan jövünk ki belőle. Egy nagyobb szikladarab pedig bizonyos sebességnél igenis egyszerűen letaglózza az autót. Csattanunk, és kész. A domb feldob minket, ha pedig jeges úton közlekedünk, akkor még a legkisebb kanyaroknál is legalább annyira kell figyelni a gáz adagolására, mint egy nagyon éles kanyarban a normál utakon. És természetesen nem mindegy az sem, milyen érzésünk van, ha egy földútról ráhajtunk az aszfaltra. Mert itt ez zseniális továbbra is! Most is érezhetjük azt, ahogy megtapadunk az úton. De visszatérve a látványra. Irgalmatlan terepeket láthatunk be. Hegyről le olyan kép tárul elénk, hogy leesik az állunk. Az időjárás változása szintén figyelemreméltó. Nem csak szimplán eső van. Van **eső**… rendesen szakadó, amikor a cseppek szétfolynak a szélvédőn. A homokot fújja a szél, a sár felverődik, a pocsolyákban pedig látod tükröződni a tájat. Az út mentén álló emberek nem csak lapok, hanem 3D-s modellek. Bár ha nekik akarunk menni, csak áthajtunk rajtuk, mintha szellemek lennének – de ez nem a Carmageddon. Az utak többnyire keskenyebbek, mint az előző részben, de minden fajtából találhatunk. Egyedüli zavaró tényező: **amikor füvön közlekedünk, az átlátszik az alvázon**. Annyira nem zavaró, mivel többnyire érdemes az úton maradni, de amikor például kitörik a hátsó ablak, eléggé látványosan kitüremkedik az autón az aljnövényzet. A grafika azonban ezek mellett is gyönyörű. Az igazság az, hogy talán ez az egyetlen autós program, aminél nem érzem a steril mesterséges környezetet. Amiben úgy érzem, él a környezet. A lepkék, a madarak. Az összkép is önmagáért beszél…





TÖRÉSMODELL

Úgy gondoltam, kicsit megdolgozom a fizikát. Pár ütközés… az autó eleje meggyűrődik, kitörik a fényszóró, meggörbül a lökhárító. Egy korlátnak, majd a mellette álló szikláknak folyamatosan nekihajtok. Hátsó szélvédő betörik, az első lökhárítót már alig tartja valami. Az egyik ajtó kicsit kiáll a helyéről. Nyomás tovább. Az erdőben megcélzom a fákat. Borulok egyet az ütközés következtében. Első szélvédőnek hűlt helye, de elhagytam a lökhárítómat is (az elsőt). Mindkét első ajtó szabadon lengedezik, teljesen el vannak már csúszva a helyükről…



hamarosan a másodpilótáét sikerül is leverni. Különösebben ugyan nem ijed meg, de legalább szellőzik. Az autó elejét közben annyira leamortizáltam, hogy a kocsi erősen jobbra húz, de nem sokkal később már a jobb első kereket is kiverem a helyéről. Szépen elgurul a fák közé. Belső nézetből csikorgó hang… jót tesz az aszfaltnak is a kerék hiánya. Még mindig ostromlom a fákat, kitartásomnak pedig van is eredménye… a pilóta ajtaja is leesik, valamint a motorháztető is repül pár métert. Lassan abszolút eltűnik a kezdeti kinézet, már csak egy poros váz marad, ami lassan (30 kilcsivel még elvagyok, de fölötte már nem tudom úton tartani), de biztosan halad a cél felé. A motor ugyan nem füstöl, nincs olyan sem, hogy megállnánk, mert teljesen lerobbantunk, de az előbb leírt példa szerintem megint önmagáért beszél…

ÖRÖKKÉ TARTÓ MÓKA

A játék szavatosságát nem lehet időben kifejezni. Az egy dolog, hogy vannak a kupák. Azokon belül kilencvenhárom pálya (Crossover, Rallycross, Rally, Hillclimb, Iceracing). Negyven autó, ezeknek különböző változatai (külső megváltoztatása). Idő elleni küzdelem, ami sohasem unható meg, amennyiben törekszünk a legtökéletesebb rekordra. Én emlékszem, ahogy az első résznél volt kollégámmal, Janival egymás idejét próbáltuk túlszárnyalni. Volt egy pálya, ahol két-három napig szórakoztunk. A végén már csak tized/századmásodperceket tudtunk egymás eredményére ráverni. Azután felállított egy időt, amit egy teljes napig (!) próbáltam megdönteni, annyira profin vett minden kihívást nyújtó részt. Az egy nap eredménye? Mikor már minden hajszálam kihullott: másfél másodperc… erre azt mondta, köszöni szépen, döntse meg a halál. Azóta is büszke vagyok az eredményre. Azután ott az intrenetes, osztott képernyős, vagy a linkelési lehetőség. Most erre mit lehet mondani? Az első részt még mostanában is előveszem néha… nem hinném, hogy ezzel nem fogok játszani évek múlva is. Korrekt? Önmagáért beszél…

AUDIO ÉLMÉNY

Zenében bármit betehetünk alá, ami ott figyel a merevlemezünkön. Van saját zenéje ugyan, de az a kutyát sem fogja érdekelni. Főleg, hogy kicsit átlagos (felejthető) techno, valamint extrém metál dalok ezek. Ének nélkül. De talán van, aki egyáltalán nem is vágyik zenére egy rally játék alatt. Nekik kifejezetten mesés élményben lehet részük. A motor kellemesen duruzsol, autónként változó, igazán realisztikus élményt biztosít. Belső nézetben hallod, ahogy zörög minden a rázósabb utakon, ha pedig elhagytad a kereked, tisztán kivehető a csikorgás. A másodpilóta mindenre figyelmeztet, ami problémát okozhat a vezetésben, valamint többnyire a kanyarokat is jól mondja be, de azért (ritkán) előfordul, hogy valami hiba becsúszik. Azonban ez tényleg elég ritkán fordul elő, legtöbbször lazán lehet rá szorítkozni. Nem szeretem ismételni magam, de mint láthatod, a cikk (visszatérő) fő motívuma: önmagáért beszél…

A HANGULAT ÉS AZ ÖSSZKÉP

Nagyszerű élmény. Kihívás van benne dögivel, főleg akkor, ha valamelyik nehezebb fokozaton kezdesz neki… de ilyenkor készülj fel arra is, hogy néha beindul az anyázási kényszer. A pályák változatosak, a helyszínek realisztikusak. Ahogy már említettem, minden él. Ez már nem csak egy szimpla játék. Ez a Rally sport versenye. Aki nem bírja a technikás vezetést, az ne is közelítsen felé. Itt minden egyes hiba a vesztést okozhatja. Néhány pályán minden egyes másodperc számít. Nem mindegy, hogyan veszed be a kanyarokat. Ha a havas pályákon letérsz az útról, lehet már vesztettél is… mert a hóban lelassulsz, a visszatérés pedig időveszteség. A rally igazából egy teljesen önálló kultúra, versenyág. Teljesen más, mint a többi autós kategória. Aki ismeri, ezt jól tudja. Aki leül a játék mellé, és belemerül komolyabban, az át is érezheti ezt. Nem mondom, hogy tökéletes, mert nem az. Vannak nagyon kis hiányosságai, amik az emberi tökéletlenségnek tudhatók be. Ilyen a fű átlátszódása az autón… a fák lengedezése, vagy a másodpilóta időnkénti bakizása. De ki az, aki ilyen minőség mellett ezt a fejlesztők szemére hányná? Amikor belső nézetben úgy érezzük, valóban ott ülünk a volán mögött? Amikor időtlen kihívásban, szórakozásban lehet részünk? A hiányosságok mellett szerintem ez idáig az egyik legjobb versenyjáték. A múlt havi Toca cikkem által elindított fórumos társalgások után elgondolkoztam… kell nekem egyáltalán Gran Turismo? Rájöttem… nem kell. Alig játszom vele a PS2 gépen. Helyette van PGR2, Toca 2, valamint az RSC2. Ez utóbbi rendelkezik ugyan néhány hiányossággal, de ettől függetlenül kötelező darab, ha szereted a sportot, és van X-ed. És mivel ott a helye a polcodon, azt hiszem, nem is kell magyarázat a pontszámra, amit kapott… *ez a szám pedig ismét önmagáért beszél…*

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha én teszteltem volna, nem adtam volna 10 pontot a játékra. Mégpedig azért, mert nagyon „komolynak” tartom. Ha nem vagy igazán megszállott, tizedmásodpercekért küzdő gamer, nehéznek fogod találni a stuffot. Kicsit fusztráló a rád nehezedő nyomás. Nem mondom, a grafika tényleg bődületes… de én azért elő fogom venni a GT4-et is… ;)

RALLISPORT 2 CHALLENGE

DICE / MICROSOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, 1 mentés 45 blokk, link támogatás, xbox live

✔ életszagú, gyönyörű, technikás vezetést igénylő, igényes
× csak apróságok, amik miatt felesleges lenne lehúzni

10 pont

A KIS LOVAG

MEMORICK
THE APPRENTICE KNIGHT

Amióta a Microids elhozta a Syberiát – az első *valamirevaló* kalandjátékot – Xbox-ra, én úgy éreztem örökre lekötelezett ez a kanadai-francia fejlesztő csapat. Minden tekintetben minőséget alkottak az említett fejlesztéssel, ezzel együtt viszont saját maguk rakták magasra az ezentúl is elvárható minőség mértékét. Bevallom, gyanús volt a **MTAK** alapsztorija, mivel az Arthur mondakör finoman szólva is lerágott csontnak számít még a játékpiacon is. No, de félre az előítéletekkel, hisz egy újabb tanulságos történet van kibontakozóban, aminek főhőse a 15 éves lovagtanonc, Memorick, kinek nem kisseb nagyság a tanítómestere, mint maga Merlin. A főmágus aggódva szemléli, hogy Arthur testvére Morgana, és fia Mordred a gonosz Mab királynővel szövetkezve Avalonra tör. Ebben a kritikus politikai helyzetben csak egy kívülálló személy segíthet, akinek szíve még mindig tiszta. Ez a személy Memorick, aki jobb híján elvállalja a megbízatást és nekivág ennek a gyönyörű és varázslatos világnak.

KIKÉPZŐTÁBOR

A kezdetek roppant egyszerűek, még a gombkiosztással sincs lehetőségünk megismerkedni. Egyébként a kezelés tekintetében igen mostohán bánik velünk a program, mert mint egy igazi árvának, úgy nekünk is magunktól kell megtanulnunk járni, ugrani, harcolni. Természetesen, ha ez valódi nehézséggel járna, akkor a készítők biztosan gondot fordítottak volna az okításunkra, így viszont magam lépek fel néhány mondat erejéig a katedrára. A karakter irányítását a jobb analóg karral intézhetjük, amit ha lenyomunk, az örökké elkószáló kamerát parancsolhatjuk magunk mögé a jobb rálátás érdekében. Egyébként a kamerát tetszés szerint forgathatjuk, illetve zoomoltathatjuk a bal oldali analóg kar segítségével. Mégis a valódi szabadságot az „Y" lenyomása után élhetjük át, aminek segítségével egy saját szemszögű nézetet kapunk, amiben már le és fel is tekinthetünk. Ezekre az általunk intézett módosításokra sajnos gyakran van szükség, hisz az automatikus kameramozgás igencsak gyöngécske lett, ezért gyakran szem elől tévesztjük magunkat. Az „X" gomb a kardforgatásban jut főszerephez, míg védekezni a bal oldali mellső gombbal lehet. Ugrani az „A" gombbal tudunk, de ha ugyanezen gombra kétszer nyomunk rá, akkor az ugrótávunk is kétszeresére nő. A szökellésnek van egy harmadik válfaja is, ami a távolság helyett inkább a magasságra megy rá, ezt pedig a jobb oldali mellsőgomb és az „A" kombinálásával kérhetjük. Eredeti funkcióját tekintve a jobb mellsőgomb a lopakodásra szolgál, ám én ennek a játék folyamán nem sok hasznát vettem.

Mivel tanítómesterünk az egyik legismertebb varázsló a környéken, elkerülhetetlen, hogy idővel ne tegyünk szert némi mágikus képességre, ami nagyban segíthet a viszontagságos út sikeres megtételében. Ezt az adottságot a „B" gomb segítségével hasznosíthatjuk, sőt, ha a varázslatunkat még ugrással is kombináljuk, jön csak az igazi haddelhadd. Ráadásul a feladataink teljesítését nehezítő akadályok egy részét is csak ezzel a kombóval háríthatjuk el.

Ha már a feladatoknál tartunk, akkor meg kell jegyeznem, hogy klasszikus platformjátékhoz hűen a ránk bízott küldetések mellett még a szokásos gyűjtögetés is a teendőink közé tartozik. Minden pályán találunk gyöngyöket, amik begyűjtésével különböző típusú rúnák válnak elérhetővé. A 3D mászkálás és ugrándozás mellett más típusú kihívásokban is megmutathatjuk felkészültségünket, mert akadnak olyan terepszakaszok, ahol a reflexeken túl az összpontosítás és a koordinációs képesség kap nagy szerepet. Ezeken a helyeken egy előre kijelölt útvonalon haladunk – hol egy griff hátán, máskor pedig lovon – egy megadott sebességgel, amit növelhetünk vagy csökkenthetünk, de meg nem állhatunk. Ilyen körülmények között továbbra is a gyöngyök gyűjtögetése a cél, de nem árt, ha tudjuk, hogy a hibásan kiszámított manőverekért életünkkel fizetünk. Életerőnk a képernyő bal sarkában, egy kémcsőben látható, ami alatt a kis köröcskék életeink számát hívatottak jelezni. Sajnos az elején a gyenge páncélzatnak köszönhetően akár egy ütés nyomán egy teljes kémcsőnyi energiát vesztünk, minek következtében egy életköröcskének máris annyi. De, ahogy masszívabb felszereléshez jutunk, úgy ellenségeink fegyverzete és támadóereje is fejlődik, ezért nincs igazi megoldás. Ettől függetlenül ez az apró malőr nem hat ki igazán negatívan a játszhatóságra, mivel mindezt úgy ellensúlyozták, hogy elhalálozásunk után szinte milliméterre pontosan ugyanarról a helyről folytathatjuk a játékot, ahol az imént pórul jártunk. És mivel már az előzőekben begyűjtött értékek és aktivált kapcsolók is megmaradnak, így mentésre igazán csak a gép kikapcsolása előtt van szükség.





KÜZDELMES ÉLET

Őszintén szólva nem igazán kedvelem az olyan programokat, ahol az ellenfél legyőzése után szinte azonnal újak tűnnek fel a semmiből, ezzel megölve a küzdelem után érzett győzelmi mámort, ráadásul feleslegessé téve a párviadalokkal összefüggő mindennemű erőfeszítést és taktikát. Ilyen esetben legegyszerűbb tartózkodni az összecsapásoktól (akkor minek a kard és a pajzs?), maximum az utunkat elzáró szörnyekre érdemes időt fecsérelni. A készítők a game megjelenése előtt fejlett intelligenciával rendelkező főellenfeleket ígértek nekünk, de ez most csak igen *átlagos minőségben* lett prezentálva. Nem állítom, hogy nincs bennük tűz, de a taktikai érzékük igen halovány. Egyébként majdnem mind a nyolc főhelyszínre jut belőlük egy-egy, ráadásul ügyes húzás, hogy az ellenük hatásos stratégiák is eltérőek, ezért nincs is igazán komoly probléma velük.

Viszont az irányíthatósággal annál nagyobb a gondom, mert az ellenfelek erőssége és a karakterek jellege arra enged következtetni, hogy a készítők a fiatalabb korosztályt is megcélozták és pont ezért volna elvárható egy felhasználóbarát kialakítás. Nem is kifejezetten a kialakítással van itt a baj, hanem a borzalmas kamerakezelésen túl még egy irgalmatlan érzékenységű irányítással is szembe kell néznünk. Mivel a MTAK nem csak egy úgynevezett poroszkálós progi, hanem egy ügyességi elemekkel teletűzdelt action game, ezért gyakoriak az egyik peremről a másikra történő ugrások, vékony pallókon való sasszézás – mindez folyamatos ellenséges támadásokkal tarkítva. Ilyen körülmények között a játékos nehezen viseli, ha a huszadik próbálkozás után még mindig a mélybe zuhan, mert a túlérzékeny irányításnak köszönhetően Memorick szinte kezelhetetlen. Persze némi gyakorlással és csigavérrel minden megtanulható, ám nekem akkor is az a véleményem, hogy egy jó stuff tiszta játékidejének óraszáma ne ilyen dühítő dolgok miatt legyen magas. A pályák kialakítása viszont igen kellemesre sikeredett, ráadásul üdítően hat az emberre a változatos és nemegyszer romantikus környezet, aminek grafikai kivitelezése valóban látványos. Az egész progi hűen a mondakör miliőjéhez erősen középkori hangulatot áraszt, amit nagyban erősít a helyszínek tudatos megválasztása (kalandozhatunk vízesésekkel tarkított hegyi tónál vagy lávafolyamok partján a sárkánytemetőben, de az egyik kedvenc helyszínem Camelot vára és annak környéke) és az atmoszférikus zene. A muzsika és a hangok a MTAK egyik erőssége, hisz valódi zenekari műveket komponáltak az anyaghoz, amiben a kórusműveken kívül igen domináns a trombita és a furulya. Egyszóval remek időtöltés a helyszíneken bolyongani, nézelődni – már ha az ellenfelek erre módot adnak.

A történet nem túl eredeti, de a szereplők rendelkeznek némi egyéniséggel és szerethetők. Az összkép mindenképpen kellemes, még ha néhány területen nem is alkotott igazán nagyot a Microids. Ennek ellenére úgy döntöttem: ezt a játékot az utolsó kockáig végigjátszom, mert van benne valami, ami odaköt a képernyő elé, és egyre tovább hajt. Ha másért nem, hát, akkor csak ezért a különös varázslatért érdemes legalább egyszer próbálkozni a programmal.

SiD





MARTIN BELESZÓL!

Hát nem tudom bakker... Most komolyan, jó ez? Vagy kell ez? Lehet, hogy bennem van a hiba, de szerintem ez a Memorick tipikus példa arra, hogy ha nem jelent volna meg, akkor sem hiányolta volna senki. Frankón kipróbáltam, és így, ahogy mondom: az ég világon semmi érdekeset vagy lebilincselőt sem találtam benne. Mondjuk X-re nincs túl sok platformjáték, tehát esetleg ezért ki lehet próbálni, de egyébként...

KNIGHT'S APPRENTICE MEMORICK'S ADVENTURES

MICROIDS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
32 blokk

✓ hangulatos tájak, kellemes zene
✗ érzékeny irányítás, lusta kamera

6.5 pont

ZSUGA-BUBUS HARCRA KÉSZ



Ha valaki hétvégén általában korán kel, és az egyik kereskedelmi adó rajzfilm összeállításába is belekukkant néha, az biztosan találkozott már az azonos című anime sorozattal. Tulajdonképpen a rajzfilmen látott kártyajáték válik most virtuálisan is játszhatóvá, természetesen valamivel összetettebb szabályokkal. Mivel a **Yu-Gi-Oh!** játékok már más platformokon is megjelentek, talán nem újdonság a gamerek körében a cím. Most viszont valamivel komolyabban, és a valódi gyűjtögetős kártyajátékokhoz méltó módon lett összehozva a játékmenet. Mivel szabály akad bőven, én nem is pazarolom tovább a drága papírlapot.

ALAPOK

A főmenübe lépve a Library-ban módunk nyílik átnézni a már rendelkezésre álló kártyalapokat és a később elérhető figurák jórészét. Ez az egyetlen hely, ahol a kártyára kattintva a róla lekérhető információk mellett 3D-s formában is megtekinthetjük, sőt forgathatjuk, és ráközelíthetünk az aktuális szörnyre. Nagyjából ennyiben áll a program animációs felhozatala. (Egyébként hasznos és praktikus, hogy bárhol és bármikor informálódhatunk a képernyőn látható kártyalapok jellemzőiről.)

Mikor kielégítettük kíváncsiságunkat, két dolgot tehetünk: vagy belenyúlunk az automatikusan összeállított pakliba a Build Deck opcióban, vagy elfogadva lapjainkat és nem várva senkire harcba indulunk. Ha mégis inkább várnánk valakire, akkor természetesen arra is van mód, mivel a Konami gondolt az Xbox-Live kapcsolattal rendelkező játékosokra és beépített egy csatlakozást, amin keresztül már nem csak a szobánkban ülőkkel mérhetjük össze erőnket.

A LAPOK

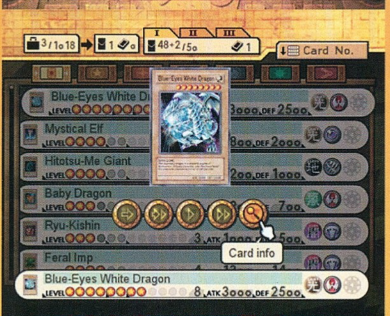
Mint minden gyűjtögetős kártyajátékban, úgy a YGO: DOD-ban is fő fegyverünk a PAKLI, ezen belül pedig a paklit alkotó kártyalapok. Ezen lapok típusait tekintve négy eltérő funkciót különböztetünk meg. Az első és legfontosabb a szörny kártya, aminek természetesen vannak még alfajai, de erről egy picivel később. A következő típus a varázslat kártya, amiből szintén több fajtát különböztetünk meg, de mindegyik lényege a teremtményünk erősítése és a csaták körülményeinek, számunkra kedvezővé alakítása. A harmadik csoport a csapda kártya, ami egy nagyon hasznos és roppant egyszerűen használható segítség. És végül de nem utolsó sorban az idéző kártya, amelyeknek köszönhetően magasabb szintű szörnyeket illetve összevont teremtményeket aktiválhatunk.

A szörny kártyák azok a lapok, amelyeket a leggyakrabban használunk, hisz velük hajtjuk végre a támadásokat. A többi kártyától eltérően ezeken a lapokon feltüntették a szörnyek támadó (ATK) és védekező (DEF) értékét, sőt képzettségi szintjeiket is kiszámolhatjuk a rajtuk szereplő csillagok számából. Minden teremtmény a hat mágikus irányzat valamelyikének az elkötelezettje, ezáltal tartozhatnak a négy főelem (föld, víz, levegő, tűz) valamelyikéhez, vagy a sötétség, illetve a fény mágiájához. Ezeken az iskolákon kívül még kasztokra is bonthatóak, pontosan húsz ilyen besorolást különböztetünk meg (pl.: warrior, dragon, dinosaur, zombie, spellcaster, plant, machine stb.) Ezeknek a mágikus iskoláknak és besorolásoknak az általunk felhasznált varázslat kártyák hatékonyságában lesz igazi szerepük. A varázslat kártyákon egyébként mindig pontosan fel van tüntetve, melyik iskola híveire és melyik kasztba tartozó szörnyekre fejti ki áldásos hatását.

MARTIN BELESZÓL!

Nem vagyok biztos benne, hogy Magyarországon vannak-e egyáltalán Yu-Gi-Oh! rajongók... Mert rajtuk kívül nem hiszem, hogy túl sokan beleinvesztálnának egy ilyen játékba. Nem lenne rossz ez a kártyás rendszer, hiszen aki általában a stratégiai stuffokra gerjed, az biztosan elszórakozik egy ilyen programmal is, de sajnos ennek az Xbox verziónak több gyerekbetegsége is van...









SHONEN JUMP'S Yu-Gi-Oh! THE DAWN OF DESTINY™

A CSATATÉR

Ahhoz, hogy a pakliban szereplő kártyák valóban betöltsék funkcióikat, úgymond meg kell őket szólaltatni, amihez elengedhetetlen egy játéktér, ahol tulajdonképpen a csata zajlik. Ez az a felület, ahova lényegében a kártyákat helyezzük, különböző módokon. Minden kártyatípusnak megvan a saját helye a játéktéren, amiket zónáknak nevezünk. Ilyen például a temető, pakli zóna, terep kártya zóna, szörny kártya zóna, varázslat és csapda kártya zóna. Az elnevezések egyértelművé teszik, hogy mi hova kerülhet. A szörny kártya zónába egyszerre maximum öt lap tehető le, függetlenül attól, hogy azok aktívak vagy inaktívak. Egy kártyalapot akkor nevezünk aktívnak, ha az a játéktérre képpel felfelé lett letéve, inaktívnak pedig akkor, ha képel lefele helyeztük a zónába. Az aktív (megidézett) szörny kártyákat kétféle képen helyezhetjük el, mégpedig: védekező illetve támadó módon. A védekezést a vízszintes elhelyezési forma, a támadót pedig a függőleges jelöli. Csak megidézett szörnyekkel tudunk támadást kezdeményezni az ellenfél sorai ellen. Ilyenkor a szörnyek ATK-ja dominál, míg a védekező pozíciókba elhelyezett kártyáknál a DEF érték a lényeg. Ha egy aktív kártyát győzünk le, akkor a lap a temetőbe kerül és az ellenfél életpontja (LP) is csökken. Ám ha egy inaktív kártyát pusztítunk el, akkor az mindössze a temetőbe kerül és az életpont sajnos érintetlenül marad. Egyébként az életpont igen fontos a játékban, hisz annak lenullázása a cél. Amelyik játékosnak előbb fogy el az LP-je, az elvesztette az adott párbajt. Egy kártyapartit három párbaj alkot, aminek kimenetele döntetlen is lehet, mert megtörténhet, hogy egyszerre fogy el mindkét fél életpontja. A totális győzelemhez elég két párbajt megnyerni, vagy legalább egyet és a maradék kettőt döntetlenre kihozni.

A MARADÉK

Akadnak még különleges lapok, amik nagy része varázskártya és valamiféle hatalmas, ősi szörny megidézésére szolgál. Az efféle kártyák felhasználásával kapcsolatos útmutatók mindig pontosan le vannak jegyezve a lap felületére. Kezünkbe kerülhetnek terep kártyák is, amelyek a terep kártya zónára helyezésük után a küzdőtér jellegét változtatják meg, amivel egyidejűleg, a kártyával azonos szférába tartozó lények ATK és DEF értéke is emelkedik. Ezekből a terep kártyákból mindig kizárólag egy lehet aktív és hatása is addig tart csupán, amíg az ellenfél nem aktiválja a sajátját. Mivel az YGO: DOD alapjába véve egy körökre osztott stratégiai stuff, ezért nem meglepő, hogy lépéseink sorrendje is meg van határozva. Ezt a hat fázist a bal felső sarokban lévő kijelzőn van lehetőségünk nyomon követni. Van még néhány olyan apróság, ami helyhiány miatt most nem került megbeszélésre, de jó hír, hogy ezeket mind elolvashatjuk, mivel a kártyákra minden nagyon érthetően le lett írva. Kimaradtak többek között a megidézhető és összevonható szörnyekkel kapcsolatos varázslatok is, de az ilyen akciókhoz szükséges feltételek szintén megtalálhatóak a varázslat kártyák felületein.

Tulajdonképpen a szabályok összessége és a lehetőségek változatossága az, ami elriaszthat valakit az anyagtól, de ugyanezen tény teszi ezt a küzdelmet komplexé. Ha valaki veszi a fáradságot és lelkiismeretesen belebújik részletekbe és némi taktikai érzékkel is meg van áldva, az biztos, hogy előbb utóbb gyűjtővé válik. Én magam kicsit száraznak és egyhangúnak találtam a gépelleni küzdelmet, bár a valós paklival és ellenfelekkel játszott partikról épp az ellenkezőjét hallottam. Talán pont ez az oka, hogy a játék virtuális változata a klasszikus értelemben véve szinte értékelhetetlen. Természetesen van grafikai megvalósítás, de az mindössze annyira lett jelentős, mint amekkora szerepe van az effekteknek egy ilyen típusú progiban. A könyvtárban vizsgálódva láttam némi animációt, de az tulajdonképpen nulla. Az igazán fontos, hogy a játéktér mutatós és a kártyák szépen kivitelezettek. A felület átláthatósága jól megoldott és a kezelhetőséggel sincs probléma. Ráadásul a zene sem zavaró. Mindent összevetve nem rossz a játék, csak valahogy három parti lejátszása után mindig meguntam és valami pörgősebb után néztem.

SiD

YU-GI-OH! THE DAWN OF DESTINY

KONAMI / KCEJ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
1 mentés 42 blokk

✔ áttekinthető, több kialakítható stratégia
✕ száraz, egy idő után elfogy a motiváció

5.5 pont

CHROM IS BOSSZÚS ODAFÖNT!

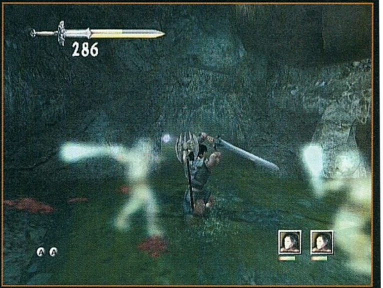
Különösebb bevezető helyett kezdjük rögtön azzal, hogy sajnos nem lett valami nagy szám ez a **Conan** játék. Már a bejelentkező logoja, pontosabban a Conan-felirat is teljesen jellegtelen, Disney mesefilmeknek profibb főcímük szokott lenni. Az sem örvendetes tény, hogy a jó öreg barbár egy teljesen átlagos, külső nézetű, némi kalandelemmel fűszerezett kardos-kaszabolós játékot kapott bocskora alá. Igaz, ettől még lehetne szimpatikus, ha nem ragadtam volna magamhoz a szerkesztőségből a Böjtös Gabi által múlt hónapban tesztelt Knights of the Temple-t, ami szintén egy kardozós anyag, csak éppen sokkal szebb és jobb, mint ez.

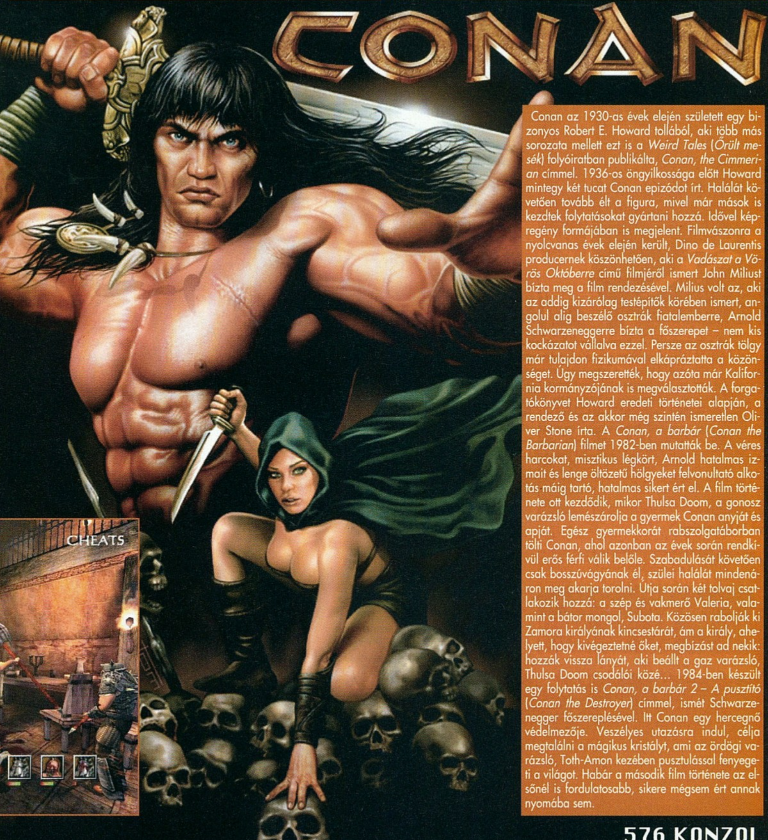
Bűn rossznak azért a Conan sem mondható. A grafikája például néhol egészen megkapó. Látszik, hogy a környezetben „van anyag", sűrű, kemény és aprólékos minden háttér, mintha betonból öntötték volna. Olcsó és szemét trükk viszont, hogy inkább csak az első pályákon látunk elképesztő tájakat, később már csak átlagos helyszíneken mászkálunk. Eleinte havas hegység és csillogó jégbarlang csillapítja a vizuális éhséget, később már csak unalmas, felejthető miliők. Helyenként azért megakad az ember szeme egy-egy szépségen. Például mikor egy szekta templomkertjében hatalmas páfrányokon gázolunk át. Conan mozgásától itt úgy hullámzanak a hatalmas, zöld levelek, ahogy gyorsan visszafordultam, és átszaladtam rajtuk még kétszer. Aztán elmúlt a varázs, mert az már kevésbé tetszett, mikor a növény közepén megállva Conan figuráját derékban vágta ketté a levél. A főhős modellje egyébként túlságosan vázlatos a szép hátterekhez képest. (A Knights of the Temple karaktereihez hasonlítva meg egyenesen csúnya és szögletes.) De mielőtt túlságosan belefeledkeznék a külsőn való csámcsogásba, lássuk, mit takar e barbár játék belsője: természetesen sok fegyvert (kardokat, buzogányt, szablyát stb.) és sok kombót (szúrást, vágást, védekezést stb.). A harcrendszer szerintem úgy jó, ahogy van, gyakorlatilag nem hiányzik belőle semmi, de nincs is benne semmi olyan, amit nem láthatnánk havonta egy csomó játéknál. A harc könnyen használható kombókra épül. Két-három gombnál sosem kell többet nyomni, sőt, sok esetben elég ugyanazt többször (pl.: BA, AA, ABB és hasonlók). A kombókat tekintve talán említésre méltó, hogy a játék során szerzett pontjaink alapján magunk dönthetjük el, épp melyik harci technikával szeretnénk bővíteni Conan képességeit. A lista szokatlanul hosszú, a különböző mozdulatok viszont elég szokványosak. Vágás oldalról, vágás fölülről, vágás fordulatból, rúgás, térdelés és hasonlók. Hentelős játékról lévén szó, a küzdelem színvonalára azért láthatóan odafigyeltek az alkotók. Persze ez is csak szokványos, a különböző ellenfelek más-más fegyverrel és eltérő harcmodorban támadnak, bizonyos szörnyek szabályosan ránk rontanak, míg mondjuk a katonák taktikusan közelednek, és pajzzsal védekeznek.

Komoly problémacsoportot jelent Conan mozgása és úgy általában a játék irányítása. Conan a tereptárgyakkal otrombán érintkezik, sokszor a levegőben áll, fél lába lelóg a platformokról, bután fut a fallal szemben, és ami a legrosszabb: csak egyféleképpen, páros lábbal képes ugrani. Még egy sámlira is csak így képes feljutni, a lépcsőzés tudományát képtelen volt elsajátítani! Conan páros lábú ugrálása nemcsak röhejes, de igen bosszantó is. A készítők ugyanis nem restellték platformrészekkel megtűzdelni ezt a rendkívüli alkotást. Már rögtön az első pályán van egy kidőlt fa, amire teljesen lehetetlennek tűnik felugrani, aztán kiderül, hogy mégsem az, csak nagyon körülményes. Egyik haverom – nem viccelek – már ennél a résznél letörölte számítógépéről a Conan demóját. A főhős irányítása külön tragédia. Nem a harcról beszélek, mert ott elég zúzni előre-hátra, jobbra-balra, nincs szerepe a pontos irányoknak. Csak amikor centizni kell, akkor dühöng jókat az ember. Talán hihetetlen, de megtörtént, hogy egy szakadék szélén álltam; jobbra várt a mélység, balra a biztos talaj. Óvatosan balra billentettem az analóg kart, erre Conan lelépett jobbra a szakadékba! Sírjak vagy nevessek? Ugyanennél a résznél találtam más érdekességet is. Hasonló a helyszín, mint az *Indiana Jones és az utolsó keresztes lovag* című film templomos jelenetében, ahol a főhős isten (Iehova) nevének betűin lépdel végig. Itt is előre kijelölt kockákon kell átugrálni, csak betűk nélkül. A szenvedős ugrabugra mellett még bosszantott az is, hogy elsőre nem lehetett sejteni, hogy le fog alattunk szakadni a padlócsempe. Erre csak akkor jön rá az ember, mikor már lezuhant, és az utolsó mentésénél találja magát. A mentési rendszer egyébként egyszerre ötletes és túlkomplikált. A készítők eredeti célja minden bizonnyal az volt, hogy a játékos ne menthessen percenként, egyszersmind megmaradjon a mentés szabadsága is. Gyakorlatilag bárhol és bármikor szévelhetünk, de, csak ha van hozzá megfelelő Sacred Stone kövünk. Ilyenek a pályán vannak elszórva, jól látható kékes fénnyel világítanak (ki tudja miért, a menüben már rózsaszínek), gyűjteni kell őket, és okosan beosztani. Ha nem tévedek, összesen négy kő lehet nálunk egyszerre, mindegyik egy mentést tesz lehetővé. Végtére is használható rendszer ez, de nekem azért jobban tetszett e hónapban a Hitman megoldása, ahol előre meghatározott számú mentéssel kell gazdálkodni az egész pálya során.

A sok szitkozódás után lazításképp hadd vegyem elő a játék szerintem egyetlen erényét, a történetet és annak előadásmódját. Úgy érzem, az alkotóknak sikerült a Conan filmekre némileg emlékeztető, moziszerű játékot kreálniuk. Persze itt sincs semmi újítás, csak a jól bevált fejlesztői eszközöket használták föl: átvezetőket, párbeszédeket, elszórva sok írásos anyagot, amikben a történet fősodrához kapcsolódó mellékszálakról olvashatunk. Például a későbbi pályákon rendre







Conan az 1930-as évek elején született egy bizonyos Robert E. Howard tollából, aki több más sorozata mellett ezt is a *Weird Tales* (*Őrült mesék*) folyóiratban publikálta, *Conan, the Cimmerian* címmel. 1936-os öngyilkossága előtt Howard mintegy két tucat Conan epizódot írt. Halálát követően tovább élt a figura, mivel már mások is kezdtek folytatásokat gyártani hozzá. Idővel képregény formájában is megjelent. Filmvászonra a nyolcvanas évek elején került, Dino de Laurentis producernek köszönhetően, aki a *Vadászat a Vörös Októberre* című filmjéről ismert John Miliust bízta meg a film rendezésével. Milius volt az, aki az addig kizárólag testépítők körében ismert, angolul alig beszélő osztrák fiatalemberre, Arnold Schwarzeneggerre bízta a főszerepet – nem kis kockázatot vállalva ezzel. Persze az osztrák tölgy már tulajdon fizikumával elkápráztatta a közönséget. Úgy megszerették, hogy azóta már Kalifornia kormányzójának is megválasztották. A forgatókönyvet Howard eredeti történetei alapján, a rendező és az akkor még szintén ismeretlen Oliver Stone írta. A *Conan, a barbár* (*Conan the Barbarian*) filmet 1982-ben mutatták be. A véres harcokat, misztikus légkört, Arnold hatalmas izmait és lenge öltözetű hölgyeket felvonultató alkotás máig tartó, hatalmas sikert ért el. A film története ott kezdődik, mikor Thulsa Doom, a gonosz varázsló lemészárolja a gyermek Conan anyját és apját. Egész gyermekkorát rabszolgatáborban tölti Conan, ahol azonban az évek során rendkívül erős férfi válik belőle. Szabadulását követően csak bosszúvágyának él, szülei halálát mindenáron meg akarja torolni. Útja során két tolvaj csatlakozik hozzá: a szép és vakmerő Valeria, valamint a bátor mongol, Subota. Közösen rabolják ki Zamora királyának kincsestárát, ám a király, ahelyett, hogy kivégeztetné őket, megbízást ad nekik: hozzák vissza lányát, aki beállt a gaz varázsló, Thulsa Doom csodálói közé… 1984-ben készült egy folytatás is *Conan, a barbár 2 – A pusztító* (*Conan the Destroyer*) címmel, ismét Schwarzenegger főszereplésével. Itt Conan egy hercegnő védelmezője. Veszélyes utazásra indul, célja megtalálni a mágikus kristályt, ami az ördögi varázsló, Toth-Amon kezében pusztulással fenyegeti a világot. Habár a második film története az elsőnél is fordulatosabb, sikere mégsem ért annak nyomába sem.







találunk a korábbi helyszínekről szóló irodalmat, így olvashatunk Atlantisz történetéről, vagy a jégharcosok eredetéről. Mindezen sok hiba ellenére is egész jó hangulatú játékká teszi a Conant. A game sztorija egyébként némileg hasonlít az első filméhez, leszámítva, hogy Conan a játék elején nem gyerekként, hanem már érett barbárként kóricál, mikor erőteljes lódobogásra lesz figyelmes. Gonosz emberek jönnek, és lemészárolják a közeli békés falut.





Conan természetesen a nyomukba ered, útja során számos csodás helyet bejár, barátokra és ellenségekre tesz szert stb. Nem egy bonyolult dramaturgia, de hát ki is várná el tőle? Csongor barátom, akivel együtt néztük a játék introját, így is annyira fellelkesült rajta, hogy azonnal kölcsön akarta adni összes, nyolcvanas évekből maradt Conan filmjét. Persze VHS-en. Mondtam, hogy kösz, de hangalámondással nem kell, még akkor sem, ha igényes, mert külön hangjuk van a férfi és női szereplőknek.

De térjünk vissza a játékra. Mint említettem, vannak hangulatos pontjai. Például amikor a vadon után civilizált közegbe érkezik a barbár. A kikötőben békés emberek sétálnak mindenfelé, fegyvert itt nem is lehet használni. A piactéren kofák kínálják portékájukat, a halárusnál félbevágott cápa hever a földön. De sajnos be kell érnünk a *mindent a szemnek, semmit a kéznek* állapot keserűségével. Minden csak merev díszlet, interaktivitás lehetőségének semmi nyoma. A sok ismétlés után még az olyan, egyébként vicces piaci bekiabálások is elcsépeltté válnak, mint az „Ah, egy barbár! Hogy érzi magát a civilizált világban?". Ideig-óráig persze a városi forgatag leköti a játékost, a tűznyelő produkcióját percekig néztem belső nézetből, annyira tetszett. Mókás a helyi ivó is, ahol épp egy terebélyes kocsmai bunyó közepébe érkezünk. Persze nem hagyják ki a barbárt sem a jóból; Conan gyorsan tör magának egy asztallábat, azzal száll be a verekedésbe. Összességében az a jó, hogy érezni a játékon – halványan – valamit a fantasy gyökerekből. Aki kedvét leli abban, ha két kaszabolós menet között kap egy kis cselekményt; akinek bejön, mikor egy galád udvari törpe monologizál küszöbön álló cselszövéséről, az *talán* nem fog csalódni a játékban. De, hangsúlyozom, nem egy kötelező darab – szerintem még Conan rajongóknak sem.



A harci és platform részek mellett sajnos meglehetősen primitív logikai feladatokkal is szórakoztat a játék. Ezek többsége kimerül egy adott helyről való kijutásban vagy a megfelelő kar meghúzásában. Habár egyszerűek a feladványok, sok köztük az olyan, amire vagy azonnal rájön az ember, vagy órákig csak kering egy helyben. Pl. a város egyik átjárója pont úgy néz ki, mint a többi, de csak itt lehet tovább jutni. Minden zugot alaposan be kell járni, hogy rátaláljunk, de csak a szerencsére lehet hagyatkozni, mert ésszel itt nem sokra megyünk. Hogy ne legyen annyira borús a befejezés, elmondanám, a zenét például nagyon kedvemre valónak találtam. Ebből árad leginkább az igazi Conan feeling. Kicsit kalandos, kicsit gótikus, kicsit gregorián (énekel a kórus) és nem mellesleg Basil Poledouris, a híres fantasy-komponista művei is felcsendülnek a játék során. Szívesen adnék kiváló minősítést a zene / hang rovatban, de sajnos nem tehetem, mert a zajok és zörejek már teljesen átlagosak, a szinkronok meg helyenként borzalmasak. Például a megmentésre váró lány így kiált: „Help meeeeeeeee!" Most sem viccelek, tényleg kábé ennyi i-vel sikít.

Konklúzióként azt tudom mondani; bizonyos részleteiben *nagyon el lett rontva* ez a játék. Jó a sztorija, elfogadható a grafikája, de pocsék az irányítása, és a karakterek animációja sem túl meggyőző. Conan figurája van annyira közkedvelt, hogy egy ilyen produkciónál jóval többet érdemelt volna.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Hahahahaha... Hát, jót nem játszottam, de legalább egy jót röhögtem. Nem akarok vészmadárkodni, de a TDK rövidesen lehúzhatja majd a rolót, ha ilyen játékokat ad ki. Pedig milyen zsír fantasy kaszabolást lehetett volna csinálni ebből a témából! Egy Dynasty-féle gyilokot az összes Conan szereplővel, Red Sonyával... Csak ehhez egy másik kiadó kellett volna...

CONAN: THE DARK AXE

TDK MEDIACTIVE / CAULDRON

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
xbox live, 1 mentés 20 blokk

✔ conan
✕ igénytelen megvalósítás

4.5 pont



SZÁLLJ EL KIRBY-VEL!

Jó pár évvel ezelőtt találkoztam először Kirby-s játékkal, ám sem címre, sem stílusa nem emlékszem már; csupán arra, hogy a nagy rózsaszín gömböc volt a főszereplő. Ő volt Kirby a Nintendo egyébként egyik legnagyobb (akkori) sztárja, akit akár egy furcsa Pokemonnak is nézhetnénk, ami persze meglehetősen nagy tévedés lenne, hisz ő már jóval idősebb a zsebszörnyeknél. Az biztos, hogy rengeteg *Nintendo* játéknál feltűnt már, hol fő-, hol mellékszereplőként – Kirby valahogy mindig visszatér, ez történt most is Bevallom, először nem sok jót néztem ki a legújabb Kirby-s játékból a **Kirby Airblade**-ből. A játék dobozán ugyanis Kirby feszít, igencsak haragos ábrázattal, egy csillag közepén. Ebből, no és a címből egy újabb japán őrültségre asszociáltam, és bár sokat nem tévedtem, a Kirby Airblade egy igazán szórakoztató game. Hogy miről is van benne szó? Nos, ez egy versenyprogram, mely nagyjából a Mario Kart és a WipeOut keveréke. Kirby-vel kell száguldoznunk, közben fegyvereket kell gyűjteni és minél több borsot kell törni az ellenfél orra alá – és persze feladatokat kell megoldani – de ne menjünk ennyire előre. Hősünk alatt látható csillag pedig nem más, mint a járműve, hisz valamivel azért neki kell vágni a küzdelemnek!

EGYET FIZETSZ, SOKAT KAPSZ

A játék során a legelső meglepetés a főmenüben éri az embert, mivel háromféle játékmóddal találkozhatunk, melyek gyökeresen különböznek egymástól. Gyakorlatilag annyira, hogy nem túlzás három különböző játékról beszélnünk – sőt többről!

Mindjárt az első mód az AirBlade. Ez a sima versenymód, amikor a kiválasztott pályán kell versenyeznünk három ellenféllel.

A második mód izgalmasabb, ez a Top Ride. Kicsit a Micro Machines-t idéző mód, bár szerintem nagyon jó. Felülnézetből kell versenyezni 2D-s, bár 3D-s hatású pályákon. Szerintem ez a legszórakoztatóbb módja a játéknak, ráadásnak igen szép is.

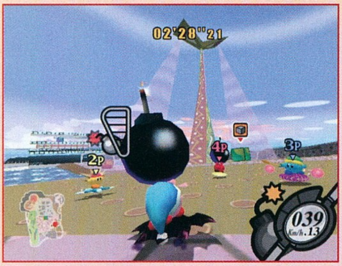
A harmadik mód a City Trial. Ebben egy városban kell a többi ellenfél ellen küzdeni. Legalábbis, ha a Start Game pontot választod. Ez kevésbé izgalmas – még szerencse, hogy ott van a Stadium pont. Ebben újabb lehetőségeket találsz. Elsőnek mindjárt ott van a Drag Race, ami nagyjából gyorsulási versenyt jelent. A másik dolog a Target Flight, aminél megfelelő távolságba kell elrepülni, erre kapsz pontot. A harmadik a Destruction Derby, ahol a feladat igen egyszerű: egy arénában kell mindenkit kiiktatnunk. Ez aztán az igazi buli, mivel hatalmas tömegjeleneteknek és hihetetlen párbajoknak lehetünk tanúi. Folyamatosan repülnek a lövedékek, robbanások, szerintem az egyik legélvezetesebb módja az anyagnak. Egyébként az említett három módja ennek a résznek lehet, hogy nem az összes, később még előfordulhat, hogy előlehet hozni újakat – nekem nem sikerült ezt kipróbálni, mert memóriakártyát nem kaptam a géphez... **(Most fogd rám... Martin)**

Egyébként valamennyi módot lehet még Free Runban is játszani, ilyenkor az idő ellen (Time Attack), illetve teljesen szabadon is (Free Run) nyomulhatsz.

FEGYVEREK

Természetesen a pályákon elképesztő eszközökkel szívathatjuk meg ellenfeleinket. Ha látsz valamilyen ikont, vagy bármilyen más lényt a pályán, gyorsan nyomj A-t. Ezzel beszívhatod azt, és valamilyen fegyvert kapsz. Ha használni is kell, akkor az A-t nyomogasd, egyébként sokszor automatikusan használja Kirby. Vigyázz, ha sokat nyomod az A-t, lelassulsz! Egyébként ha az analóg kart jobbra és balra húzogatod, akkor bepöröghetsz és sérülést okozhatsz a többieknek.

A fegyverarzenál pedig nagyszerű, rengeteg eszközt felvehetsz! Nekem főleg a Top Ride módban tetszettek a fegyverek. Air-Ride-ban pedig a kedvencem, amikor Link-es alakot vehetünk fel és úgy oszthatjuk az ellent.



A CÉL

De mi a játék végcélja? Nos, mind a három módban találsz egy Data menüt. Ebben a Checklist résznél egy négyzetekkel szabdalt rácsot láthatsz. Az első próba után (tehát amikor valamelyik módban mész pár kört) általában itt egy-egy négyzet beszínesedik, a környezete pedig fehéres árnyalatúvá válik. Ha ilyenkor megnézed a fehéres négyzetet elolvashatod, hogy mit és melyik pályán kell tenni, hogy színes legyen. A cél természetesen az ÖSSZES színes négyzet előhívása. Mivel módonként összesen 120 feladat van, így könnyen kiszámítható, hogy összesen 360(!) feladat megoldása után érhetünk a játék végére! Ez aztán a tartalmas szórakozás! Persze a feladatok többségét hihetetlen nehéz megcsinálni, legalábbis rengeteg gyakorlás kell hozzá. Ezzel mindenesetre a stuff legalább olyan tartalmas lett, mint a Mario Kart, esetleg PS1-2-őn a Crash Team Racing. Nem beszélve arról, hogy a sikeres feladatok után egyre jobb járműveket is kaphatunk, melyek fontosak bizonyos feladatokhoz. Egész érdekes szerkezeteket vezethetünk, melyek közül egyesek csak bizonyos küldetéseknél használhatóak igazán jól.

MARTIN BELESZÓL!

Már előre féltem, hogy mit fogok írni kommentárnak ehhez a játékhoz... De megpróbálok úriember maradni, és inkább véka alá rejtem véleményem egy részét. Amit elmondok: én talán 5 pontot adnék neki. És nem azért, mert gyerekes. Azért, mert ha már ilyen multiplayer mókára vágyom, inkább valamelyik Mario Party-t veszem meg. Talán akkor ruháznék be rá, ha lenne 2-3 gyerekem, vagy egy óvodát üzemeltetnék...







KRITIKA

Sajnos volt egy olyan érzésem, hogy a Kirby Airblade bizony túl szívatós lett. Ez azért nagyon gáz, mert első ránézésre azt mondhatnánk, hogy bizony kissé gyerekes a játék, ami egyébként meglehetősen igazságtalan megállapítás – sajnálom, hogy sokan mondogatják ezt a GC stuffok esetében. Miért gyerekes az, ami szórakoztató, kicsit talán meseszerű? Akárhogy is, ez a progi inkább talán a kisebbeket jobban letudja kötni, bár ők nem hiszem hogy élvezni fogják, hisz túl nehéz nekik. A „nagyok" meg ránézés után lehet, hogy le fogják köpdösni, mert nem elég felnőttes. Így a játék egy szűk rétegnek szól igazán, akikből még nem veszett ki teljesen a gyermekkor érzése és még tudnak jót szórakozni egy kicsit meseszerűbb stuffal.

TÖBBEN AZ IGAZI

Persze az egyjátékos mód lehet akármilyen tartalmas, az ilyen anyagokat bizony inkább többen játszva lehet igazán élvezni. Elképesztő jó lehet ezt a stuffot négyen nyomni! Főleg a DD módot, de a többit is igazán király. Folyamatosan szeded fegyvereket szívatod a többieket, hatalmasokat kiáltasz, egyszóval durva jó! Ráadásnak ha megcsinálsz egy feladatot ilyenkor, akkor a gép azt is beszámítja. Plusz nemcsak négyes osztott képernyőn nyomulhatsz, hanem hálózatba kötve is játszhatsz! Ehhez négy gépet lehet összekötni LAN-on. Persze ezt elég bajos megcsinálni, mert sok minden kell hozzá (4 TV, 4 GC, 4 játék, kábelek, PC-s LAN adapter) – de biztos jó lehet. (Egyébként linkkábellel két gépet is össze lehet kötni és úgyis játszhatunk.)

ÉRTÉKELÉS

Azt hiszem mindent elmondtam a játékról, kivétel talán a grafika és a zene. Előbbi szerintem nagyon szép. A pályák látványosak, látszik, hogy sokat dolgoztak velük. Igaz, néha a rázósabb összecsapásoknál lelassul egy kicsit, ami azért egy csúnya dolog egy GC-n. Nekem igazán a felülnézetes Top Ride tetszett, ott rendkívül látványos pályákat láthatunk. A zenékkel nekem nem volt bajom, sőt. Néhány pályán nagyon cuki számok szóltak. Összességében én a Kirby Airblade-et olyan játékosoknak ajánlanám, akik szeretik a Mario Kartot és tudnak többen együtt játszani. Nem biztos, hogy ez a legjobb anyag ebben a témában, de jót lehet vele szórakozni, ha szereted ezt a stílust.

Veres Miki

KIRBY AIR RIDE

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

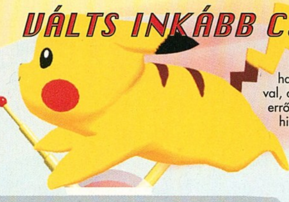
1–4 Játékos
link kábel

✔ szórakoztató, főleg a többjátékos mód, Top Ride mód
✕ kicsit nehéz

7 pont

TESZT

VÁLTS INKÁBB CSATORNÁT!



Természetesen egy Nintendo konzol sem maradhat sokáig a cég első számú arany tojást tojó tyúkja nélkül, így aztán már rég itt volt az ideje, hogy a sok idétlen Gameboy-os játék után végre egy vadonatúj Pokemonos cuccal előrukkoljon a cég, immáron Gamecube-ra. Ez Európán kívül már jó ideje megtörtént, most azonban már hozzánk is elérkezett a Pokemon Channel névre keresztelt program, ami sajnos merőben különbözik minden eddigi Pokemonos gámától.

Itt ugyanis nyoma sincs történetnek, Pokemon mestereknek, nem kalandozhatunk kedvünkre, és



ami a leglényegesebb, a játékból teljes mértékben száműzték a Poke labdákból kipottyanó, vadállatként egymásnak ugró Pokemonok harcait is. Pokemon játék harc nélkül? Ez nem hangzik túl biztatóan…



No, de ha nincs harc, akkor mit is kell csinálnunk a játékban, tehetitek fel a kérdést. Nos, nézhetünk TV-t, kimehetünk a kertbe barátkozni a többi szabadon kóricáló békés kedvű Pokemon szörnyecskével, ültethetünk növényeket, vagy akár, mint a Mario Paintben festegethetünk. Hogy ez nem hangzik valami izgalmasnak? Sajnos nem is az, és bár én adtam egy esélyt a játéknak, a cucc már eleve bukásra volt ítélve.

Ha túljutottunk a szokásos herz mizérián, bekalibráltuk a memóriakártyánkat, és beírtuk becses nevünket is (az opciókkal nem érdemes foglalkozni), rögtön szembe találjuk magunkat a már ismerős Oak professzorral. Ő elmagyarázza nekünk, hogy egy teljesen új TV adó beindításán fáradoznak, amiben a főszerepet a Pokemonok kapják, Pokemonoknak szól, és jó lenne, ha segítenénk neki, és figyelemmel kísérnénk a kezdeti lépéseiket, elmondanánk véleményünket, és hasonló badarságok. A professzornál a későbbiekben egyébként menteni is tudunk, miután megtettük a jelentésünket (report), illetve ha elakadnánk a játékban, mindig nézzünk be az ő adásába, mivel minden esetben egy kérdés formájában fogja megfogalmazni azt a dolgot, ami kimaradt az életükből és ami nélkül nem léphetünk tovább. A játék során magunkat nem láthatjuk, a környezetünket pedig belső nézetből vehetjük szemügyre. A látvány pedig elég lehangoló, elnagyolt környezetben egyszerűen megrajzolt, részeltek híján lévő tereptárgyakkal találkozhatunk az összes helyszínen, akár a TV adást nézzük, akár éljük a saját kis életünk sótlan kalandjait. Legtöbb időt persze a TV előtt fogjuk tölteni, aminek a működését a professzor részletesen elmagyarázza majd, de egyébként sem túl bonyolult, mivel csak ki-, illetve bekapcsolni tudjuk, vagy az adások (csatornák?) között tudunk kapcsolgatni.

Amint haladunk előre a játékban, úgy fog nőni a behozható műsorok száma is, kezdetben ugyanis csak néhány alapadást tudunk befogni. Ezek bár változatosak, hiszen van TV Shop, TV Torna Pokemon módra, Quiz műsor, Hírcsatorna (Psyduckkal!), ahol még külső helyszíneket is kapcsolnak a rajzfilmből megismert rosszcsont macskával (a nevére sajnos nem emlékszem), aki most riportert játszik, és van egy anime channel is, ahol éjjel-nappal, egyébként máshol nem látható Pokemon rajzfilmsorozat megy. Sajnos, ahhoz hogy előrébb jussunk, minden egyes műsort végig kell néznünk, szenvednünk, legyen szó közös táncikálásról, vetélkedőműsorról, vagy a hírekről.

Ezt egyébként nem egyedül tesszük, hanem az elmaradhatatlan Pikachuval, aki a TV megszállottja, legalábbis erről árulkodik az, hogy a TV-t szinte hipnotikus állapotban bámulja.

Nagyrészt egyébként tőle függünk, hiszen ha jó a közérzete, őt kell különböző feladatokra utasítnunk, például nyisson ki ezt, csekkoljon le azt, nézzen be mondjuk az ágy alá, ahol egyébként egy Pokemon Minit találhatunk. Ehhez aztán később fellelhetünk még kazikat is, így aztán virtuálisan ugyan, de egy rakás Pokemon mini játékot játszhatunk. Bár kezdetben csak egy szobában nézelődhetünk, később kimehetünk a kertbe vagy a mögötte elterülő mezőre is, ahol újabb dolgokra kérhetjük meg Pikachu-t. Sőt, találkozhatunk szabadon kóborló Pokemonokkal is, akiktől egyébként kártyákat nyerhetünk, ha megadjuk a helyes választ a kérdéseikre. Persze nem csak ennyi a bejárható helyszínek száma – később, ha van elég lóvénk, akkor vehetünk a TV Shopból buszjegyet, amivel újabb helyszínekre, például egy erdőben is ellátogathatunk. De sajnos ezeknek a pályáknak is alig több a kiterjedése, mint egy teljes képernyő, amin épp, hogy csak mozoghatunk a kis kéz ikonunkkal. A játék amúgy napokra és napszakokra van osztva. Figyeli a GC belső óráját is, amin meglepődve tapasztaltam, hogy nem állította át magát a nyári időszámításra. A hat napot egyébként körülbelül két és fél óra alatt végig lehet játszani, igaz ekkor még biztos nem lesz meg minden kártyánk, és egyéb cuccunk. A kártyák egyébként jópofa módon lettek megoldva, mert egyrészt szép hologramos lapokról van szó, amin minimális ugyan de mozognak a szereplők, másfelől még hangot is adnak. (Apropó, hangok. Végig a játék során csak az idétlen Pokemonos vinnyogást hallgathatjuk, angol feliratozással, ami hamar az őrületbe kergeti az embert.)

Nem tudom kit fog tűzbe hozni egy olyan játék, ami megfáradt és unalmas volt már a megszületése pillanatában is, és azt sem fogom tudni, hogy ki fogja hosszú távon tolerálni, hogy Pikachu egyfolytában megfejeli a képernyőnket, amennyiben nem kapcsoljuk be neki a TV-t, de én biztos nem. Nekem agyamra ment az akaratos makacs Pikachu, aki csak akkor volt hajlandó engedelmeskedni, ha előtte megkapta a TV adagját. Elment az életkedvem az idétlen ötlettelen feladatokról (nyisd kis a szekrény, nézz bele a lyukba, vedd fel a labdát, próbáld meg kihúzni a virágot, keress négylevelű lóherét), az idegesítő audiotól, és ha ehhez még hozzávesszük a közepesnél is förtelmesebb dedós grafikát, akkor leszűrhetjük, hogy még Pokemon szinte is egy nagyon egyszerű, unalmas, fantáziátlan játékkal állunk szemben, amit még a fanatikusoknak sem ajánlanék. Talán csak a nagyon kicsi korosztályba tartozó emberkéknek nem fog feltűnni, hogy át lettek verve, de ők meg az angol nyelv miatt úgysem fognak belőle érteni semmit. Akkor már inkább gyűjtögessünk kártyákat a Yu-GI Oh!-ban, ott legalább van célja és értelme.





Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Fegyverrel kéne kényszeríteni engem, hogy egy ilyen ökörséggel játsszam… Szerintem ez a Pokemon hisztéria már a gyerekek körében is lecsengett. Vagy arra gondol a Nintendo, hogy a nagyvilágban talán még akad annyi rajongó, hogy valami minimális hasznot lehet majd inkasszálni ezzel a játékkal? Tíz internetes portál értékelését néztem meg (mivel nem akartam játszani vele): a legrosszabb 2 pont volt, a legjobb 6…

POKÉMON CHANNEL

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

1 Játékos
22 blokk
gba kompatibilis

✔ talán pokemon fejszerkezete
✕ unalmas, de nagyon

3 pont

576 KByte

Minden ami videó játék...

Westend City Center	**23-87-576**
Pólus Center	**419-41-17**
Mammut II	**345-80-76**
Campona	**424-3-424**
Árkád Üzletház	**434-80-76**
Duna Plaza	**239-28-58**








www.576.hu

SZIGORÚAN 7 ÉVEN ALULIAKNAK

EGY TEKNŐSBÉKA BEVESZI AMERIKÁT

Franklin a teknősbéka, azaz *Franklin the Turtle* legjobb tudomásom szerint egy olyan mesefigura, aki mesélve és szórakoztatva, tehát játékosan tanítgatja a bölcsődés és óvódás korú gyerkőcöket, a *Szezám Utca* (*Sesame Street*) lakóihoz és sokunk egyik gyermekkori kedvencéhez, a *Zsebtévés* Hakapeszi Makihoz hasonlóan (aki egyébként a generációnk rengeteg tömött fogáért is felelős, ugyanis állandóan mogyorós tábla csokival tömte a búráját). Franklin eredetileg 1986-ban kezdte meg pályafutását egy mesekönyv oldalain, alkotói, Paulette Bourgeois írónő és Brenda Clark illusztrátornő az első könyvön, a *Franklin a sötétbenen* (*Franklin in the Dark*) még egymástól függetlenül dolgoztak megrendelésre. Akkor még ők sem sejtették, hogy mekkora siker lesz a könyv, és, hogy a témából még 18 évvel később is jól meg fognak élni, mi több, Franklin köré is kisebb birodalom fog épülni. Az elmúlt közel két évtized alatt Franklin több tucat gazdagon illusztrált mesekönyvben szerepelt, és ami még fontosabb, nem kizárólag az amerikai kisgyerekeket hódította meg, de még 30 további országban is felkerült a legkisebbek könyvespolcára (valószínűleg hazánkban is, én ugyan még nem láttam, de nem is mozgok otthonosan a mesekönyvek világában). És ahogy az lenni szokott, a jól eladható márka ki is nőtte az eredeti médiumát, megjelentek a Franklin játékkönyvek, audio könyvek, játékok, ruhák, CD-ROM-ok, rajzfilmek, meg további kapcsolt termékek is, most pedig befutott az információim szerint első Franklines videojáték is, a címben is szereplő GBA-s *Franklin the Turtle*.







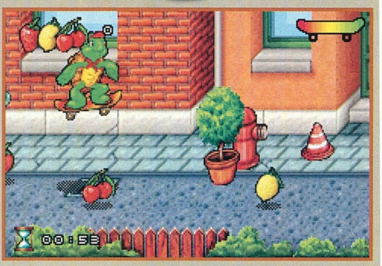
MAGYARORSZÁGRÓL SZERETETTEL

Amellett, hogy régen szerepelt a Konzolban igazán kicsiknek való játék, többek között még azért is válogattuk fel ezt az anyagot az e havi GBA étlapra, mert magyar fejlesztés, ilyesmit pedig szintén régen nem teszteltünk már a rovatban, egész pontosan a 2003. januári számban kivesézett *The Wild Thornberrys: The Movie* óta. Nem véletlenül hoztam fel ezt a címet, ugyanis amellett, hogy a *Thornberrys* és a *Franklin* is magyar fejlesztés, több további párhuzam is vonható közöttük. Mindkettő igazán kicsikhez szól, mindkettő egyszerűbb, amolyan *Flash* jellegű minijátékokból áll (tehát inkább amolyan játékgyűjtemény), továbbá mindkét játékon Nemtom (Cziglédszky László) dolgozott programozóként, Dér János grafikusként és Sly Spy (Kövér András) zenészként, igaz a *Franklin*t már nem a Human Soft cég jegyezte, hanem az Artex Studios. Egyébként ez az anyag még kvázi elődjénél is több egyszerűbb nehézségű és irányítású minijátékot állít csatasorba, szám szerint 20-at, melyek közül a 3 elnyerhető kivételével bármelyiket szabadon választhatjuk bármikor, ráadásul ezek a játékok nagyon különfélék, vannak köztük logikai, ügyességi és sportjátékok is. Mivel mindegyik eléggé egyedi, igazán csak mini teszteken keresztül lehet őket bemutatni, lássuk hát a játékokat sorban.

01 – Franklin In The Garden (Franklin a kertben)



Ebben a kvarcjáték jellegű anyagban oldalnézetből láthatjuk Franklint egy kertben, ami csak egy képernyő kiterjedésű, tennivalónk a három apró palánta és a vízcsap körül forog, hősünk pedig egy locsolókannát tart a kezében. Természetesen a teendőnk az, hogy a kannát mindig megtöltsük vízzel, majd gyorsan ráöntsük a vizet az egyik palántára, és így mindháromból magas növényt neveljünk. Hogy valami kihívás is legyen a dologban, az időnk is korlátozott (könnyű fokozaton két percünk van, nehéz fokozaton egy), továbbá, ha valamelyik növény egy ideig nem kap vizet, elkezd elszáradni, tehát a lehető leggyorsabban kell ingáznunk. A kihívás persze ezekkel a nehezítésekkel sem túl nagy, még egy hároméves gyerkőc számára sem.



02 – The Bike Race (A bicikliverseny)

Ez egy egyszerűbb, oldalnézetes, biciklis versenyjáték, egy scrollozó pályán kell jobbra haladnunk, célunk csak annyi, hogy a szintén kerékpározó Medve nevű medvét megelőzzük. Tekerni elméletileg az A gomb nyomkodásával kellene, de egyszerűbb, ha nyomva tartjuk, így Franklin folyamatosan tekerni fog, emellett még a Le és Fel gombokat használhatjuk (tehát a pályának van egy kis mélysége is), ezekkel kell kerülgetnünk az akadályokat, a fatuskókat és a fákat. Ezeken túl még két dolgot tehetünk meg, gyűjtögethetünk vizes flakonokat, amik felfrissítik hősünket, és egyfajta turbóként funkcionálnak, továbbá le is szoríthatjuk Medvét, aki ezt a nehéz fokozaton viszonozza is.

03 – Diving For Stars (Merülés a csillagokért)

Ebben a játékban is egy oldalnézetes, jobbra scrollozó pályán kell helytállnunk, természetesen, ahogy a minijáték címéből is kikövetkeztethető, a víz alatt, ahol kisebb csillagokat kell gyűjtögetnünk korlátozott idő alatt. A víz alatt úszkáló, gyűjthető csillagok mellett még halakkal is összeakadhatunk, melyek igazából csak az akadály szerepét töltik be, itt egyébként nem csak függőlegesen mozoghatunk szabadon, hanem bizonyos mértékig vízszintesen is. Mindkét nehézségi szinten egy perc áll rendelkezésünkre, a feladat teljesítéséhez azonban más-más mennyiségű csillagot kell gyűjtenünk, könnyű fokozaton elég a 40, nehéz fokozaton viszont 60 szükséges.

04 – Mum's Homemade Cookies (Mama házi sütijei)

Ez egy klasszikus *Simon Mondja* (*Simon Says*) memóriajáték, amilyen a villogós Simon kézijáték is volt anno, a nagy teknősmama felsorolja, hogy milyen hozzávalókat tegyünk a süteménybe a négy közül (méz, tojás, tej és liszt), amit vissza kell mutogatnunk Franklinnel, először egyet mond véletlenszerűen, majd ezt a receptet megtoldja még egy alapanyaggal, majd még eggyel és így tovább. Időkorlátunk itt nincs, tehát akár jegyzetelhetünk is, persze úgy oda a kihívás. A két nehézségi fokozat között az a különbség, hogy könnyű fokozaton a 7 tagú sor visszamutogatása után teljesítettük is a játékot, nehéz fokozaton azonban a sor 14 tagú, ami már kissé megizzasztja az agyat.

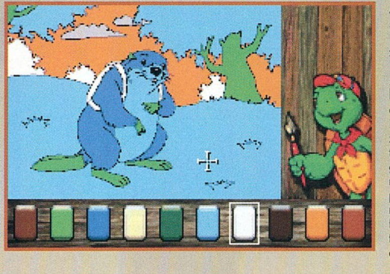
05 – Franklin's Memory Game (Franklin memóriajátéka)

Ez az előzőhöz hasonlóan ismét egy klasszikus darab, kapunk könnyű fokozaton egy 5x4-es, nehéz fokozaton pedig egy 7x4-es lefordított kártyahalmazt, minden körben két lapot fordíthatunk fel, és így kell megtalálnunk az azonos rajzolatú kártyákat. A feladatra mindkét nehézségi szinten két percünk van, továbbá a játék számolja a mozdulatainkat is, és valószínűleg ezek, meg a megmaradt időnk függvényében ad egy pontszámot is, így ennek a játéknak van némi szavatossága, de nem sok, mert annyira könnyű.

06 – Paint With Franklin (Fess Franklinnel)

Ez az első olyan játék, amit úgy kell elnyerni, ehhez minden korábbit egyszer teljesíteni kell. Ez egy egyszerű kifestőkönyv, először három kép közül kell választanunk, majd a nagy körvonalas rajzot ki kell festenünk a kis referenciakép alapján, ami a nehéz fokozaton hiányzik, ott fejből kell visszaemlékeznünk az eredeti kép színeire. A festéshez egy pointert használhatunk, a művelet egyébként roppant egyszerű, szabadon választhatunk az alsó 10 szín közül, majd a nagy kép megfelelő pontjára kell klikkelnünk, és így be is festettük a kiválasztott terület és az azzal azonos színű területek színét. Az időnk egyébként végtelen, így a feladat kihívási szintje nem túl magas, még nehéz fokozaton sem.





07 – Franklin Plays Football (Franklin focizik)

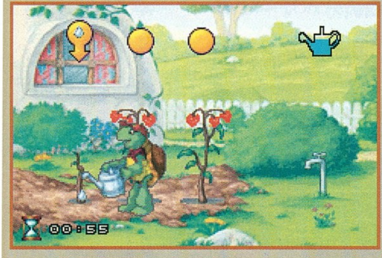
Ez is egy egyszerű, klasszikus darab, gyakorlatilag *Pong*ot kell játszanunk felülnézetből egy apró focipályán, mi a bal oldalon elhelyezkedő Franklint irányítjuk, a jobb térfelet pedig a mesterséges intelligencia által irányított Medve uralja. Itt nem csak függőlegesen mozoghatunk, de félpályáig ki is jöhetünk a kapuból, amit természetesen védenünk kell a labdától, így kell tehát a golyót visszapattintgatnunk, elkerülnünk a gólokat, és minél több gólt belőnünk az ellenfél kapujába a fix egy perc alatt, ha több gólt lövünk, mint kapunk, akkor megnyertük a játékot. Természetesen itt a két nehézségi fokozat két különböző szintű ellenséges mesterséges intelligenciát takar, vagy legalábbis így kellene lennie, én azonban nem vettem észre semmi különbséget, simán

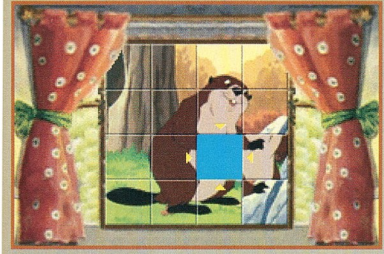


laposra vertem a nehéz fokozatot is minden probléma nélkül elsőre.

08 – Butterfly Catching (Pillangófogás)

Ez teljesen ugyanaz, mint a Diving For Stars, csak nem víz alatt játszódik és nem oldalnézetes. Itt egy réten halad Franklin, akit felülnézetből irányíthatunk ismét mind a négy irányba, és itt csillagok helyett pillangókat kell gyűjtenünk, halak helyett pedig méhek akadályoznak minket. A két játék között annyi a különbség, hogy itt kisebbek a gyűjtögetnivaló pillangók, és kizárólag akkor tudjuk őket begyűjteni, ha a lepkehálóval érintjük őket. Itt is egy percet kapunk mindkét nehézségi szinten, könnyű fokozaton 20 pillangót kell csak begyűjtenünk, nehéz fokozaton pedig 30-at.







09 – Help The Squirrels (Segíts a mókusoknak)

Ez gyakorlatilag a klasszikus, 1980-as *Game & Watch* kvarcjáték, a *Fire* továbbfejlesztett változata, Franklint és Medvét irányíthatjuk a fix képernyőn jobbra-balra, fentről mókusok potyognak le függőlegesen, hőseink feladata pedig az, hogy az általuk közrefogott trambulinnal felpattintsák a mókusokat a két oldalsó fára. A dolog annyival bonyolultabb a *Fire*-nél, hogy nincsenek fix pozíciók, és nem csak a Jobbra és Balra gombokkal kell helyezkednünk, de az A és B gombokkal jobbra vagy balra el is kell fordítanunk a trambulint, így lehet csak átlósan pöckölni a rágcsálókat. Ebben a játékban az a célunk, hogy kitartsunk a meghatározott idő végéig, ami könnyű fokozaton egy perc, nehéz fokozaton két perc, és ez alatt az idő alatt ne hagyjunk leesni tizenegy mókust, mert akkor kezdhetjük elölről.

10 – Skateboarding (Gördeszkázás)

Ez az eddigi gyűjtögetős feladványok kombinált, továbbfejlesztett változata, Franklint oldalnézetből láthatjuk, amint a gördeszkáján siklik a scrollozó utcán, vele szembe pedig különféle akadályok (tűzcsap, bója és törpefa), továbbá gyümölcsök (citrom, eper és cseresznye) jönnek. Természetesen az akadályokat ki kell kerülnünk, a gyümölcsöket pedig gyűjtögetnünk kell, ráadásul ezúttal Franklin vízszintesen nem is mozgatható, csak függőlegesen, viszont az A gomb segítségével ugrani is tud, a B segítségével pedig fékezni is. Van most is időlimitünk, mindkét nehézségi szinten egy perc, és most is fix mennyiségű gyümölcsöt kell összeszednünk a játék teljesítéséhez, könnyű fokozaton 30-at, nehéz fokozaton pedig 40-et, további nehezítés még, hogy az ütközésektől sérül a gördeszkánk, tehát túl sokat nem ütközhetünk.

11 – Apple Harvest (Almaszüret)

Ez gyakorlatilag a Help The Squirrels nagyon leegyszerűsített változata, itt egyedül Franklint irányíthatjuk jobbra és balra, aki egy nagy kosarat tart a kezében, amit döntögetnünk sem kell. Fentről ezúttal almák potyognak a mókusok helyett, azokat kell a kosárral elkapkodnunk, sőt itt a játék hibapontot sem számol, az egyetlen lényeges dolog az, hogy a fix egy perc alatt könnyű fokozaton legalább 40, nehéz fokozaton pedig legalább 60 almát kapjunk el.

12 – Franklin's Puzzles (Franklin kirakósai)

A játék alcíméből is ki lehet találni, hogy ez egy hagyományos képkirakós játék, persze nem több ezer darabos, csak tizenkettő. Először itt is három kép közül kell választanuk, mint a kifestőnél, majd a bal oldalon egy keretben a Le és Fel gombokkal válogathatunk a darabok között, az A gomb után pedig a kiválasztott darabot el is kell helyezhetjük a képen. Időkorlátunk nincs, tehát ez is egy roppant egyszerű játék, nehéz fokozaton is csak annyi nehezítést kapunk, hogy az üres asztalra nincsenek berajzolva a kirakós darabok nyúlványai, amik ugye sokat elárulnak minden egyes darab helyzetéről.

13 – Franklin's Day At School (Franklin egy napja az iskolában)

Ez egy mini platformjáték, ebben oldalnézetből irányíthatjuk teljesen szabadon jobbra és balra Franklint egy kockákkal teli pályán, ugrani is tudunk, és van energiánk is a szokásos időlimiten túl. Célunk mindkét nehézségi szinten az, hogy egy perc alatt összegyűjtsük az összes csillagot a pályán, azaz 30 darabot, és elérjük a pálya végén a baglyot, no és lehetőleg ne érjünk hozzá a két darab méhhez túl sokszor, mert azon túl, hogy feltartanak minket, az energiánkat is fogyasztják. Roppant szimpla kis játék, persze az olyan fiatal srácoknak, akiknek a *Mario* még túl bonyolult, ez jelentheti a bevezető platformjátékot.

14 – The Fish Card Game (A halas kártyajáték)

Ez egy egyszerű kártyajáték egy Hód nevű hód ellen, kapunk öt halas lapot, és természetesen a hód is ennyi lapot kap, az ő lapjait azonban nem látjuk. Mindig két kártyalapot kell kiválasztanunk, az elsőt visszadobjuk a pakliba, a második pedig az, amivel azonosat kérünk Hódtól, amennyiben van nála a kért lapból, akkor kell adnia belőle nekünk, ő pedig húzhat új lapot, ha pedig nincs nála, akkor mi húzunk véletlenszerű lapot a pakliból. A célunk az, hogy négy azonos lapot hozzunk össze, ekkor azonban még nem lesz vége a játéknak, a lapokért kapunk egy pontot és négy új lapot, majd folytatódik tovább a játszma, amíg el nem fogy a pakli. A könnyű nehézségi fokozaton ötfajta lap van, a nehéz fokozaton pedig nyolcfajta, így a pakli is változó méretű, lehet 20 és 32 lapos is.

15 – Treasure Hunt (Kincskeresés)

Ebben a játékban ismét a víz alatt láthatjuk Franklint oldalról, és ismét jobbra és balra véletlenszerűen úszkáló halak akadályoznak minket, a víz felszínén felfedezhetünk még egy csónakot, a víz mélyén pedig négy kincses ládát, melyek véletlenszerűen nyílnak ki változó időtartamokra, és néha véletlenszerűen egy-egy aranyérmét is rejtenek. A célunk itt az, hogy az irányítógombokkal leússzunk egy kincsért (a lefele úszás nagyon lassú), majd a kinccsel visszaússzunk a csónakhoz, így egyesével vigyünk fel meghatározott mennyiségű kincset a fix két perc alatt, ez a kvóta könnyű fokozaton 6 kincs, nehézen pedig 10. Az idő mellett még nehezítő tényező az is, hogy felfele úszáskor a halak nem csak akadályoznak minket, de ha ekkor hozzájuk érünk, el is veszik az érménket.

16 – Marbles With Fox (Üveggolyózás Rókával)

Ez a játék kicsit a Petanque nevű golyós játékhoz hasonlít, aki azt nem ismerné, az gondoljon jég és seprű nélküli Curlingre. Felülnézetből láthatunk egy nagy kört a földön, továbbá ezen belül egy kisebbet is, a célunk pedig az, hogy három golyót elgurítsunk, és azok lehetőleg a játék végén a kis kör területén belül legyenek. A gurítás egyszerű, a Le és Fel gombokkal beállíthatjuk, hogy honnan indítjuk el a golyót, a Jobbra és Balra gombokkal szöget állíthatunk be, az A gomb segítségével pedig erősséget. A kis körön belüli golyókért két pont jár, az ezen kívüli, de a nagy körön belüliekért egy, és természetesen nem csak mi, de a mesterséges intelligencia által irányított ellenfelünk, egy Róka nevű róka is gurít három golyót, így golyó lökdösésre is van lehetőség, sőt pont ez adja meg a dolog érdekességét. Ha több pontot érünk el, mint Róka, meg is nyertük a játékot, egyébként nagyjából mindkét nehézségi fokozat ugyanazt nyújtja.

17 – Beaver Repairs The Dam (Hód megjavítja a gátat)

Ebben kivételesen nem Franklint, hanem Hódot kell irányítanunk, a feladatunk szinte teljesen ugyanaz, mint a Treasure Hunt játékban, csak itt a vízfelszínt láthatjuk felül-oldalnézetben, az akadályok halak helyett farönkök, Hódnak pedig gallyakért kell leúsznia a képernyő aljára, hogy aztán felvigye őket a képernyő tetejére, és így megjavítsa velük a gátat. A sebesség is fordított, most a leúszás a gyorsabb, és a felúszás a lassabb, és annyi könnyítést is kapunk, hogy a gallyakat bármikor felvehetjük, amiket egyébként itt is elejtünk, ha farönkkel ütközünk. Mindkét nehézségi fokozatnál egy percünk van a feladatra, könnyű fokozaton csak 3 gallyat kell leszállítanunk, nehézen pedig 6-ot.



18 – Slide The Tiles (Tilitoli)

Ez egy újabb kirakós játék, ahol szokás szerint először képet kell választanunk, amit a gép megkever, nekünk pedig az iránygombokkal vissza ki kell raknunk időkorlát nélkül, ráadásul a B-vel még rá is nézhetünk a teljes képre. Több szót a dolog nem is nagyon érdemel, bizonyára mindenki ismeri az ilyen tologatós kirakós játékokat, régen rengeteg ilyen volt *Dr. Bubó*val, *Pityke Őrmester*rel, *Tom és Jerry*-vel és a többiekkel, újabban ugyan nem láttam ilyesmit, de nem is nagyon kerestem. Könnyű fokozaton 3x3 részből állnak a képek, nehéz fokozaton pedig 4x4-ből.

19 – Ice Hockey (Jéghoki)

Ez természetesen egy kis jégkorong játék, pontosabban csak kapura lövés, Medve össze-vissza mozog a kapuban és próbál védeni, mi pedig Franklinnel 9 korongot lőhetünk kapura, az A gomb megnyomása után rövid idő alatt meg kell határoznunk egy célkereszttel, hogy hova lövünk, aztán Franklin küldi is a korongot. Lehet függőlegesen is állítani a célkeresztet, de nem érdemes, egyébként, ha csak vízszintesen mozdítjuk a célkeresztet bármelyik sarokba ütközésig, Medve soha nem tudja kivédeni a lövésünket, sem a könnyű, sem az elvileg nehezebb fokozaton. Akkor nyerünk, ha több korongot lövünk be, mint amennyit Medve kivéd.

20 – Franklin's Blocks (Franklin tömbjei)

Az utolsó minijáték egy logikai játék, ezt, ha jól emlékszem a hivatalos *Flash* site-on láttam először, azóta pedig rengetegen klónozták, jelen sorok írásakor is megjelent egy újabb kis GBA játék, ami teljes egészében erre épít. A dolog lényege az, hogy kapunk egy különféle négyzetekből álló 14x8-as tömböt, ezen egy keretet mozgathatunk szabadon, és, ha ráklikkelünk egy négyzetre, az eltűnik, amennyiben az oldala legalább egy azonos négyzettel érintkezik. A vele érintkező azonos négyzetek szintén eltűnnek, az azokkal érintkezők szintúgy, így hatalmas tömböket tüntethetünk egyszerre el, ráadásul minél nagyobb egy tömb, annál több pontot kapunk érte. Ha lyukak keletkeznek a tömbben, értelemszerűen felülről lefele potyognak a négyzetek, mint a *Tetris*ben, ha pedig egy egész oszlop eltűnik, akkor a tömbök balra is rendeződnek hasonlóképpen. Végső célunk, hogy teljesen letisztítsuk a játékteret, ami a három különféle négyzetből építkező könnyű fokozaton még nem problémás, viszont a négyfajta négyzetet alkalmazó nehéz szinten számomra már elég teljesíthetetlennek tűnik, persze biztosan ennek is van valami fifikás trükkje, mint a *Rubik Kocká*nak, csak rá kell jönni.

ÉRTÉKELÉS

Tehát ennyi minijáték került az anyagba, egyébként nagyjából erről is ugyanazt lehet elmondani, amit a csapat előző produktumáról, a már említett *Thornberrys*-ről, ez is egész jól össze van rakva audiovizuálisan, és bár a minijátékai természetesen nem versenghetnek nagy játékokkal, sok van belőlük, és nagyon sokfélék. A közmondás pedig ugye úgy tartja, hogy sok lúd disznót győz, összességében tehát a *Franklin the Turtle* egy korrekt darab, igazán csak egy komolyabb negatívumot tudok felhozni ellene, azt, hogy a 20 minijátékot egy óra alatt könnyen ki lehet pörgetni, utána pedig valószínűleg még egyszer nem veszi kézbe az anyagot senki, maximum a hardcore Franklin rajongók. A gyenge szavatosságot leszámítva tehát az Artex egész jó munkát végzett, bár azt még egyszer le kell szögeznem, hogy ez TÉNYLEG kizárólag csak a legkisebbek számára élvezhető, akiknek íródott (ezért lehet, hogy az én értékelésem sem teljesen korrekt), ugyanakkor egyike annak a kevés játéknak, ami a 7 év alatti gyermekek számára abszolút ideális.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Én már elmúltam 7 éves (nem sokkal... :), így nem igazán tudtam beleélni magam a játék nyújtotta frenetikus izgalmakba, és a szerkesztőségben sem találtam épen kiskorú gamereket, így csak a megérzéseimre tudok hagyatkozni. Nem hiszem, hogy Magyarországon ez a stuff túl sok embert érdekelne. Én a 7 éves gyerekemnek nem adnám (egyáltalán nem adnék neki GBA-t – játsszon Legóval, vagy babával, vagy mittudomén'), a kisfiúk szerintem nem erre gerjednek, így talán csak pár kiscsaj GBA-s fogja élvezni...

FRANKLIN THE TURTLE

THE GAME FACTORY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ bölcsödéseknek és óvodásoknak remek szórakozást nyújthat
✕ idősebbek számára viszont éppen az előző sor miatt nagyon nem ajánlott

6 pont

SOUND OF THUNDER

Time is not on your side...

DINO CRISIS GBA-RA









A MOZIFILM

Bár nagy filmrajongó vagyok, eddig még semmit nem hallottam az *A Sound of Thunder* (állítólag *Mennydörgő Robaj*ként kerül majd a magyar mozikba) című filmről, amin a cikk tárgyát képező játék is alapul, gondolom sokan járnak hasonló cipőben, ezért röviden leírom, hogy miket tudtam meg róla a kutatómunkám során.

A film első blikkre abszolút B kategóriásnak tűnik, ennek legfőbb ismérve, hogy egyáltalán nem reklámozzák (én legalábbis nem vettem észre, ezért nem is hallottam róla), ergo a mögötte álló cég nem nagyon áldoz pénzt a marketingjére, mert nem bízik a film sikerében, és akkor bizonyára a produkcióra sem költött igazán nagy összeget. Mindezt az is megerősíti, hogy a film mögött a nem túl ismert és nem valami patinás nevű Franchise Pictures áll, mely cégről csak kétszer hallottam korábban, meglepő módon mindkét alkalommal GBA játék kapcsán. Ez a cég készítette ugyanis el a 2002-es *Ballistic: Robbanásig Feltöltve* (*Ballistic: Ecks vs. Sever*) című, nagyobb hollywoodi sztárokkal forgatott (Antonio Banderas, Lucy Liu és Talisa Soto), de mégis szinte B kategóriás akciófilmet, amiből a 2001-es (a filmpremier előtt megjelent) GBA-s *Ecks vs. Sever* és a 2002-es, szintén GBA-s *Ballistic: Ecks vs. Sever* című játékok is készültek, sőt fejlesztettek a témából egy PS2-es játékot is, amit tudtommal végül nem adtak ki, valószínűleg vállalhatatlanul gyenge lett, vagy a film bukása miatt eladhatatlannak ígérkezett, esetleg mindkét dolog egyszerre figyelt be. Nos az *A Sound of Thunder*től nagy valószínűséggel ugyanezt a minőséget várhatjuk el, mert bár ebben is szerepel pár ismertebb színész, például az Oscar-díjas Sir Ben Kingsley és a VIVA egykori sztárja, Heike Makatsch, sőt a forgatókönyv is egy mindenki által ismert idős író, Ray Bradbury (többek között ő írta a *Fahrenheit 451*-et is) novelláján alapul, de valószínűleg a pozitívumok sora ezzel ki is merül. A film rendezője, Peter Hyams például olyan „alkotásokkal" írta be nevét a filmtörténelembe, mint a *Teledili* (*Stay Tuned*), a *Hirtelen Halál* (*Sudden Death*) és az *Időzsaru* (*Timecop*). A film leggyengébb láncszemének azonban a története ígérkezik, amit ugyan még csak a belőle készült játékból ismerek, de bizonyára a filmvásznon sem lesz sokkal mélyebb és ötletesebb, vagy, hogy egyenesebben fogalmazzak: a mozifilm valószínűleg az állítólagos október 8-adikai premierjekor (bár már többször csúszott) sem tűnik majd kevésbé nevetségesnek, kevésbé gagyinak, persze majd meglátjuk.

A „MÉLY" HÁTTÉRTÖRTÉNET

Ray Bradbury azonos című novellája valószínűleg a megjelenésekor, 1952-ben nem volt annyira gázos, mint amilyennek mai szemmel látszik, igaz már akkor sem volt valami eredeti, mert gyakorlatilag Herbert George Wells 1898-as *Az Időgépét* (*The Time Machine*) házasította csak össze Jules Verne 1871-es *Utazás A Föld Középpontja Felé* (*Journey To The Center Of The Earth*) című művével. A sztori ma leginkább azért vicces, mert az utóbbi években ugye láthattunk már a mozivásznon elég dinoszauruszt a Jurassic Parkban, *Az Elveszett Világ: Jurassic Park 2*-ben (*The Lost Word: Jurassic Park*) és a Jurassic Park 3-ban, ezek után, ha én filmproducer lennék, jó ideig biztosan nem hozakodnék elő hasonló témával. Továbbá számunkra, játékosok számára a *Dino Crisis*, a *Dino Crisis 2*, a *Dino Crisis 3* és a *Dino Stalker* is még eléggé friss élmény, márpedig az *A Sound of Thunder* pont ugyanarról szól, mint a *Dino Crisis* sorozat, dinoszauruszokról és időutazásról, valószínűleg a novella nagymértékben inspirálta is a *Dino Crisis*-eket, amik ettől függetlenül jóval korábban „játékosodtak" meg.

Egész konkrétan a cikk tárgyát képező GBA játék (és ebből következően valószínűleg a film és a novella is) arról szól, hogy a közeljövőben egy cég megalkot egy kis liftszerű szerkezetet, amivel kisebb csoportok utazhatnak az időben. Az eszközből többek között megpróbálnak úgy is profitálni, hogy gazdag és kiváltságos embereket visznek vissza az őskorba, hogy azok kedvükre nézegessék és vadásszák a dinoszauruszokat. Egy ilyen vadászat után aztán különös dolgok történnek a jelenben, a városokat mérgező futónövények lepik el, továbbá különféle földrengések és viharok sepernek át a világon, melyek hatására városok dőlnek félig romba, ráadásul megjelennek a dinoszauruszok és egyéb őshüllők is, és elkezdik mészárolni az embereket. Hősünk egy Travis nevű figura, akinek a foglalkozása nem derült ki a játékból, de ahogy kivettem, az időgépes cégnek dolgozik, talán, mint fővadász vagy szafari szervező, ő kezd el nyomozni az után, hogy a fenti jelenségeket mi okozza, és meg is próbálja oldani a problémát, így természetesen ő az irányítható karakter a játékban. A másik főszereplő egy Sonia nevű nő, aki az időgépes cég egyik tudósa és egyben Travis barátnője, ő az agy a párosból, tehát ténylegesen ő jön rá mindenre, és adja ki a feladatainkat, azt is ő deríti ki, hogy a probléma forrása egy őspillangó, amit az utolsó vadászcsoport egyik gazdag tagja hozott át az időgépen. A pillangóból az őskorban valószínűleg az volt a legelső példány, és az eltűnése olyan láncreakciót indított meg, ami teljesen megváltoztatta a jelenkort is, hiszen lehet, hogy bizonyos lényeknek táplálékul szolgált, vagy éppen közvetve hozzájárult egyes lények kipusztulásához. Célunk a játékban tehát az, hogy mindezt kiderítsük, megtaláljuk azt a bizonyos áthozott pillangót a jelenkorban, és visszavigyük az őskorba. A játékban és a filmben tehát van megoldás, a novellában viszont úgy tudom menthetetlen a helyzet, mert a pillangót eltaposták, nem csak befogták.

MARTIN BELESZÓL!

Életemben egy Jurassic Park filmet sem láttam – gondolhatjátok mennyire érdekelt ez a játék... ;)

Ja, hát az meg egy vicc, hogy tök ugyanolyan a játék, mint a múltkori GBA-s Max Payne... Nézzétek csak meg a képeket!

A JÁTÉKMENET

A még sokára moziba kerülő film GBA-s játékadaptációját (lesz PS2, X és GC verzió is belőle később) az a Möbius Entertainment fejlesztette, amelyiknek a januári Konzolban teszteltelt, remekül sikerült GBA-s *Max Payne*-t is köszönhetjük, pontosabban a cég már pár hete nem létezik ezen a néven, beolvadt a Rockstar Leeds-be. Maga a játék is nagy valószínűséggel a *Max Payne* játékmotorjára épül, mind technológiára, mind játékmenetre nagyon hasonló, persze azért számos különbséget is észrevehetünk a két anyag között, tehát az *A Sound of Thunder* nem csak 11 új *Max Payne* pálya más grafikával, hanem azért viszonylag eredeti produktum. Alapjában véve itt is egy 45 fokban elforgatott és 45 fokban lenéző kamera által vett, nyolc irányba scrollozó izometrikus világban kell mászkálnunk, lopakodnunk és ugrálnunk az emberünkkel, és persze le kell lövöldöznünk rengeteg ellenfelet (többnyire dinoszauruszokat), gyűjtögetnünk kell fegyvereket és extrákat, továbbá kulcsokat is kell keresgélnünk az ajtókhoz (melyek lehetnek sima kulcsok, különféle színű kódkártyák, cetlire firkantott kódok és kulcsnak tekinthető biztosítékok és feszítővasak is). A játékmenetben két komolyabb extrát fedezhetünk fel, ami nem volt meg a *Max Payne*-ben, az egyik az, hogy számos teremben kapunk komolyabb ládatologatós logikai feladványt is (amolyan *Soko-Ban* jellegűt, melyben a faládákat egymásra is pakolhatjuk, a kerekes ládák pedig falig gurulnak), továbbá kapunk pár autós pályát is (az autó idegesítő csúszását leszámítva korrekt fizikával). Sajnos néhány területen ugyanakkor kevesebbet is kapunk, a tereptárgyakat itt nem lehet szétlőni, sőt a szekrényeken, ládákon és széfeken túl szinte semmilyen tereptárggyal nem kezdhetünk semmit, ráadásul a vér sem fröcsög a falra és a padlóra, nincsenek víz és részecske effektusok sem, meg semmi extra, ezeken a területeken erősen kidolgozatlannak, összecsapottnak tűnik az anyag, főleg a *Max Payne* után. De a fegyverarzenálunk is szűkösebb, be kell érnünk a sokkolóval, a géppisztollyal, a sörétes puskával, a gránátvetővel és a bombával, továbbá hiányzik természetesen a Bullet Time is. Az említett dolgok azonban csak apróbb negatívumok, ha nem lenne a játék kvázi elődje a GBA-s *Max Payne* (azaz egy olyan játék, amit már megírt a fejlesztőcég, és aminek az alapjait nyilván itt is felhasználták, így meglepő a visszafejlődés), ezeket észre sem vettem volna, az igazán komoly problémát az audiovizuális kivitelezés és az ellenfelek mesterséges intelligenciája és megjelenítése jelentik. Már a *Max Payne* is bűn ronda volt, de az *A Sound of Thunder* azt is messze alulmúlja, a grafika tehát egy vicc, zene pedig kizárólag a főmenüben van, és az is elég gyenge. Nagyon röhejesek az ellenfelek is, többnyire apró sárga foltok támadnak ránk, amiket képtelen vagyok beazonosítani, de ha nagyon megerőltetem az "ismerj fel valamit a tintapacában" képességemet, azt mondom, hogy ezek a lények bolhával keresztezett, kopasztott mirelit csirkék. A bolha dolgot onnan veszem, hogy bolhaszerűen pattognak össze-vissza, többnyire felénk és ránk, de igazából minden ésszerűséget nélkülöz a mozgásuk. Ezek mellett, ha jól számoltam még kétfajta, szintén nagyon bénán mozgó dinoszaurusszal találkozhatunk, mindkét típus előfordul több különféle méretben (sima sprite zoommal megoldva, tehát többnyire nevetségesen kockásodnak, főleg a nagyok), továbbá még összefuthatunk egy főnökkel és két különféle mérges növénnyel is. Van egyébként némi technikai újítás is az *A Sound of Thunder*ben, ugyanis ez a játék már valós idejű, textúrázott, 3D-s embereket és autókat mozgat, legalábbis szerintem, mert ezek mozgása eszméletlenül sima, mint a GBA-s *Tony Hawk*okban, letárolva ugyanakkor brutális mennyiségű memóriát igényelnének. Persze azért mérget nem vennék a dologra, lehetnek letároltak is, ahogy az ellenfelek, egyébként meg túl sokat nem is látunk ezekből, autó csak kettő van a játékban, azokat is mi irányíthatjuk csak, és ember sincs háromnégynél több a hősünkön kívül, a dinók és egyéb ellenfelek pedig egyértelműen letárolt sprite-ok, ráadásul rém rondák, és kevés fázisban animáltak.

A VÉGSZÓ

Bár a játék sok területen összevethető a GBA-s *Max Payne*nel, ugyanakkor számos területen nem, az ugyanis egy lineáris akciójáték volt, mint a nagy testvére, ez pedig egyértelműen más játékélményt nyújt, kicsivel kalandosabb, közelebb áll a túlélő horror játékokhoz, mint amilyen a *Dino Crisis* sorozat is, bár túlélő horrornak azért nem nevezném, ahhoz a címkéhez mégsem eléggé kalandjáték, és nem is ijesztő, inkább nevetséges. Aki tehát *Dino Crisis* szerűségre vágyik mind játékmenetben, mind történetben, kipróbálhatja ezt is, de az ilyen beállítottságúak közül is csak azoknak ajánlom az anyagot, akik számára csak a játékmenet a fontos, és az audiovizuális kivitelezés lényegtelen, ugyanis, mint említettem, az *A Sound of Thunder* grafikailag és zeneileg eszméletlenül gyenge.

Credo

SOUND OF THUNDER

BAM! ENTERTAINMENT, INC.

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1–4 Játékos
link kábel, kódszavas mentés

✔ korrektül játszható, lájtos Dino Crisis szerűség
× grafikára és zenére olyan vérszegény, mint Pokrivtsák Mónika

6.5 pont

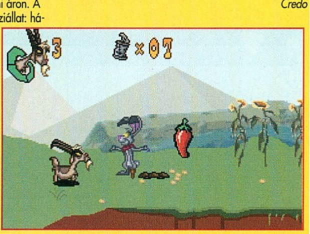
A FARM, AHOL ÉLÜNK





Manapság egymást érik a Disney rajzfilmek, Amerikában a legeslegújabb, moziban debütált (mert sajnos ma már nagyon sok a gyenge minőségű, erőltetett, csak DVD-n és VHS-en megjelenő rajzfilm is a cégtől) ilyen alkotás a *Home on the Range*, amit pár hete, április elején kezdtek el vetíteni a tengerentúli mozik. A rajzfilm annyira új, hogy sok biztos információ még nincs is a magyar premierjéről, egyes bennfentesek szerint *Otthon a farmon*, mások szerint *A legelő hősei* címmel vetítik majd a hazai mozik, sajnos csak valamikor október környékén. Állítólag ez a legutolsó hagyományos, kézzel rajzolt Disney rajzfilm, több ilyet már nem készít a cég, és a szokásosnál durvább hangnem és humor is megjelenik benne, ezért gyermekek csak szülői felügyelettel tekinthetik meg. Mindez nem hangzik rosszul, a rajzfilm tehát egy igazán jópofa, vicces, és jó zenei háttérrel támogatott (ezért az Oscar-díjas Alan Menken felel) darabnak ígérkezik.

A története szerint egy Alameda Slim nevű, törvényen kívüli vadnyugati bandita meg akar szerezni egy farmot, a birtok lakói azonban ebbe nem akarnak belenyugodni, kezükbe, pontosabban patájukba, mancsukba és szárnyukba veszik a sorsukat, és elhatározzák, hogy megtartják a farmot maguknak, bármi áron. A színes főszereplőcsapat tehát egy rakás háziállat: három tehén, Mrs. Caloway, Maggie és Grace; Buck, a macho csődör; Lucky Jack, a falábú nyúl; három malac; Jeb, az állandóan morgolódó kecske és négy bociszemű kiscsirke. A rajzfilmmel azonos című, napokban megjelent GBA játék azonban nem követi a rajzfilm cselekményét, inkább folytatja azt, ugyanis a rajzfilmben rács mögé juttatott Slim a játék elején megszökik a börtönből, és persze ismét a farmot akarja megszerezni, meg egy füst alatt bosszút is akar állni az állatseregen. Hőseink feladata tehát ugyanaz, mint a rajzfilmben, meg kell védeniük a farmot, és ismét el kell küldeniük a gonosz Slimet hűsölni.



A játékban tehát néhány állatot kell irányítanunk, több különféle, korrektül megírt (nincsenek bennük zavaró bugok, irányítási hibák és egyebek) aljátékban, ugyanakkor amilyen jópofának tűnt a dolog az első gyors tesztelés során, annyira untam akkor, amikor alaposabban nekiültem, ezért végig sem toltam a játékot. Ameddig bírtam idegekkel, addig háromfajta játékkal találkoztam, és két állatot irányíthattam, a többiek csak tanácsadóként vettek részt a cselekményben. Buckkal, a lóval nagyon egyszerű oldalnézetes verekedős játékokat játszhattam, amolyan végtelenül leegyszerűsített *Double Dragon* szerűségeket, továbbá Mode 7 megjelenítésű, *Trailblazer* jellegű száguldós, akadályugrós játékokat is, mindkét játéktípus nagyon monoton és unalmas volt. A harmadik játéktípus pedig egy teljesen szabványos, nyolcirányú parallax scrollos (de leginkább csak oldalra kell haladni benne) platformjáték, amiben Jebbel, a kecskével kell nyomulni, és különféle, rövid ideig ható speckókat nyújtó növényeket kell eszegetni. Ezek a pályák is kegyetlenül unalmasak, ráadásul hosszúak is, és nagyon kevés háttérgrafikát tartalmaznak, így semmi nem dobja fel őket. Elképzelhető, hogy a játék végéig még befigyel pár más jellegű minijáték is más karakterrel a főszerepben, de amennyire kivettem, a fenti három játékból kapunk csak öt-öt pályát, így kell rács mögé juttatnunk Slimet és négy banditáját.

A rajzfilm tehát szerintem nem lehet rossz, ugyanakkor a játéktól óva intek mindenkit, még a rajzfilm leendő rajongóit is, mert bár különösebb probléma nincs vele, audiovizuálisan és irányíthatóságra is kábé középszintű, a tartalma ugyanakkor szinte nulla, ha valaki komolyabban nekiáll, számolhat azzal a veszéllyel, hogy halálra fogja unni magát.

Credo

HOME ON THE RANGE

DISNEY INTERACTIVE

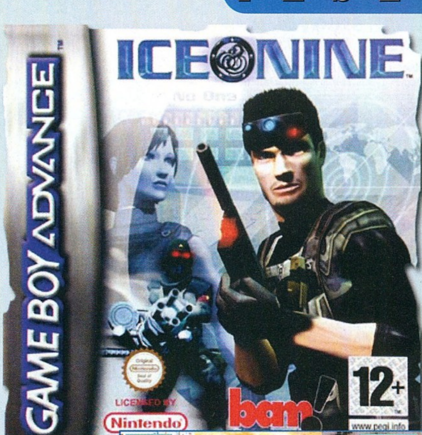
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ jópofa karakterek
× ronda és szörnyen unalmas

3 pont



MINDENNAPI DOOM KLÓNUNKAT ADD MEG NEKÜNK MA!



Elég régen jelent meg utoljára FPS GBA-ra (a rövidítésektől kiakadt Fókuszos stábnak: az első rövidítés a belső nézetes lövöldözős játékokat takarja, a második pedig a GameBoy Advance játékgépet), emlékeim szerint a *James Bond 007: Nightfire* óta nem is volt a gépen ilyesmi. A napokban megjelent *Ice Nine* tehát már nagyon időszerű volt, bizonyára sok FPS rajongó GBA tulaj kaparta már a falat *Doom* elvonási tünetek következtében. A játék igazság szerint elég sokat késett, elvileg 2002-ben kellett volna megjelennie, eredetileg még The Recruit cím alatt, ugyanis akkoriban még a *Beavatás* (*The Recruit*) című Al Pacino és Colin Farrell film hivatalos játékadaptációjának készült. Azonban az évek során valami okból úgy tűnik elvették a játéktól a licencet, talán a kiadó nem tudta megfizetni, vagy túl sokat késett az anyag, esetleg nem felelt meg a minőségi elvárásoknak, és ártott volna a filmnek. Ki tudja, mindenesetre a játék az új, *Ice Nine* címmel is nem hivatalos *Beavatás* játékadaptációnak tekinthető, a film rajongói tehát valószínűleg még jobban fogják értékelni, ahogy a még később megjelenő PS2 változatot is.

A játék mögött már tapasztalt GBA-s FPS fejlesztő cég áll, az ausztrál Torus Games, nekik köszönhetjük a gépre megjelent *Doom II*-t és *Duke Nukem Advance*-t is. Az *Ice Nine* is a *Duke* 3D motorját használja, amit persze valamennyire továbbfejlesztett a cég az évek során, de azért két év kutatás és fejlesztés semmiképp nem látszik rajta, a motor ugyanis messze nem éri el a *James Bond*ban alkalmazott színvonalát (az teljesen 3D-s, dinamikus árnyékolással), igaz annál sokkal gyorsabb. Ez a sebesség szerintem a játék legnagyobb előnye, de azért a programozók sok további trükköt is bevetettek annak érdekében, hogy bonyolultabbnak tűnjön a motor és élethűbbnek a látvány, ilyenek például a statikus fények és árnyékok, a perspektivikusan kifeszített, viszonylag nagy felbontású textúrák (mindez megvolt a *James Bond*ban is), meg hasonlók. A *Duke* óta a legnagyobb újítás azonban a célkeresztes mesterlövész mód megjelenése, ezt leszámítva a *Duke*-ból megismert dolgokkal találkozhatunk itt is: létrákkal, liftekkel, színkódos kulcskártyákkal, kapcsolókkal, 2D-s spriteokkal, szétlőhető bútorokkal, animált textúrákkal (a víz elég jól hullámzik, de úszni nem lehet benne), padlóval, plafonnal, lenézéssel és felnézéssel, lépcsőkkel és egyebekkel. Természetesen már itt is vannak emeletek, ahogy a *Doom*okban és a *Duke*-ban is voltak, de ettől függetlenül és a látszat ellenére ez a motor sem teljesen 3D-s, ezt jól illusztrálja az, hogy a magasban vagy mélyben levő ellenfeleket simán le tudjuk szedni úgy, hogy 10-20 méterrel alájuk vagy föléjük lövünk, a pályáknak tehát a játékmenet szempontjából nincs valódi függőleges kiterjedésük. Az eszköztárunk sem túl nagy, az említett kulcskártyákon túl csak egy éjjellátó szemüveggel találkozhatunk, a fegyverarzenálunk viszont nem rossz, harcolhatunk késsel, hangtompítós pisztollyal, géppisztollyal, mesterlövész karabéllyal, aknavetővel, rakétavetővel és sörétes puskával is. A szűk eszköztár ellenére a küldetések szerintem nagyon sokszínűek, jól ki vannak találva, tehát messze nem csak monoton öldöklésből áll a játék. Összességében az *Ice Nine* roppant kellemes FPS, és jól bizonyítja, hogy nem csak csúcs motorral lehet jó 3D játékot írni, de kissé elavultabbal is, a *James Bond 007: Nightfire* után szerintem ez a második legjobb ilyen jellegű játék a gépen.

Credo



ICE NINE

BAM! ENTERTAINMENT, INC.

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ gba-s 3d játékhoz képest egész jól néz ki, és remekül játszható is
× nincs zene a játékban, és a főcímzene is felejthető

9 pont

ÚJABB METAL SLUG PÓTLÉK



A METAL SLUGTÓL A CT SPECIAL FORCES-IG

Már korábban is kifejtettem a Konzol oldalain, hogy nagy rajongója vagyok a játéktermekben már ötödik résznél tartó *Metal Slug* sorozatnak, melynek tagjai az elavultnak tűnő 2D megjelenítés ellenére is a játéktörténelem egyik legjobb grafikájú és humorú, tehát egyik leghangulatosabb játékai. Az SNK játéksorozata 1996 óta fut folyamatosan, melynek legtöbb része Neo-Geo alapú játéktermi gépre és persze otthoni Neo-Geo-ra jelent meg, ilyen volt az öt sorszámozott epizód, a *Metal Slug*, a *Metal Slug 2*, a *Metal Slug 3*, a *Metal Slug 4* és az idei *Metal Slug 5*, továbbá a *Metal Slug X*, ami gyakorlatilag a *Metal Slug 2* továbbfejlesztett változata volt. A sorozat néhány tagja megjelent más gépre is, az első részből, a sima *Metal Slug*ból volt például Saturn és PS1 átirat is, aztán a *Metal Slug X* is megjelent PS1-re, a *Metal Slug 3*-at pedig két gépre is átírták, PS2-re, amire már meg is jelent, és X-re, amire állítólag még májusban kijön. Sőt lassan (nagyon lassan, csak 2005-ben kerül a boltokba) készül a *Metal Slug 4 & 5* is PS2-re és X-re, ami természetesen a *Metal Slug 4*-et és a *Metal Slug 5*-öt fogja tartalmazni egybe csomagolva. De volt két exkluzív játék is a nem túl ismert hordozható gépre, az NGPC-re (Neo-Geo Pocket Color), a *Metal Slug: First Mission* és a *Metal Slug: 2nd Mission*, továbbá jó ideje készül egy exkluzív GBA epizód is, a *Metal Slug Advance*, aminek megjelenését sajnos már számos alkalommal eltolták, most idén augusztusra ígérik.

Bár a *Metal Slug* anyagok alapjában véve nem rendelkeznek korszakalkotóan új játékmenettel (talán csak a birtokba vehető járgányokat tekinthetjük egyedibb vonásoknak bennük), hiszen a varázsuk a grafikájukban és humorukban rejlik, mégis ez idáig csak két játékkal találkoztam, amire bátran azt mertem mondani, hogy *Metal Slug* klón, mivel az utolsó apró szögig majdnem ugyanazt nyújtották, ráadásul majdnem ugyanazon az audiovizuális szinten, talán csak

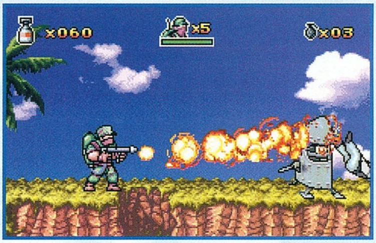




humorban maradtak el jobban. Ez a két anyag a 2002-ben GBA-ra és PS1-re megjelent *CT Special Forces* (CT = Counter-Terrorist, azaz Anti-Terrorista) és folytatása, az egy évvel később szintén GBA-ra és PS1-re befutott *CT Special Forces 2: Back to Hell* volt, mellesleg mindkét részt teszteltük a Konzol oldalain is, az elsőből a PS1 változatot a 2003. januári számban, a másodikból pedig az GBA verziót a 2003. októberi számban. Pár napja aztán befutott a sorozat harmadik része is, a *CT Special Forces 3: Bioterror*, GBA-ra és PS1-re egyaránt, a kevesebb, mint nyolc hónapos fejlesztési időből természetesen sejthető, hogy az anyag technológiailag nem sokat fejlődött az előző rész óta, ugyanakkor ez nem is nagy probléma, hiszen már a második rész is szinte tökéletes volt.

AZOK A FRÁNYA TERRORISTÁK ISMÉT A DEMOKRATIKUS SZABAD VILÁGOT FENYEGETIK

A történet ezúttal sincs túlbonyolítva, egy új nemzetközi terrorszervezet, az A.L.K. (a korábbi részekben a Network ellen harcoltunk) rossz fát tett a tűzre, elhatározta, hogy genetikailag módosított szuperkatonákat hoz létre klónozás útján, ehhez pedig rabolt magának pár genetikus tudóst. A CT Special Forces nevű anti-terrorista szervezet, melynek az általunk irányított hősök a tagjai, be is épített egy embert az A.L.K.-ba, az ő segítségével jutottunk ahhoz az információhoz, hogy az A.L.K. a Szibériát átszelő vonaton szállít valami fontosat a terve kivitelezéséhez. Ez után gázmaszkos hősünket - ha jól emlékszem ő hallgat a Stealth Owl kódnévre - le is dobják egy helikopterről a vonat felett, mi pedig megkapjuk az irányítását, tehát a már jól ismert ejtőernyős minijátékot kell játszanunk először, a megfelelő magasságban a célpont felett ki kell oldanunk az ernyőt. A földet, pontosabban vonatot érésünk után el kell indulnunk jobbra a vagonokon keresztül a mozdony felé, hogy megállítsuk a szerelvényt, ez tehát még egy lineáris pálya, természetesen már itt is igen komoly ellenséges tűzbe botlunk, egy fél hadsereget kell átküldenünk a másvilágra. Ez a vonatos pálya két alpályából áll, a mozdony megállítása után pedig az embereink átkutatják a szerelvényt, és megtudják, hogy a vonat célja a karlingradi kikötő volt, az tehát a következő küldetésünk helyszíne.



A kikötő pálya már valamivel hosszabb, négy alpályás, és jóval nagyobb kiterjedésű is, természetesen nem csak vízszintes, de függőleges irányba is. Itt már sokat kell létrákon mászkálnunk és lifteken utaznunk, sőt helyenként még a víz alatt is kell úsznunk, ez a harmadik epizód legnagyobb újítása, legalábbis emlékeim szerint a korábbi részekben ilyesmire nem volt lehetőségünk, természetesen a víz alatt is tudunk lövöldözni (szigonypuskával), ott is támadnak ránk terroristák (nehézbúvárok), továbbá még álló és mozgó aknák is akadályoznak minket a felhőtlen úszkálásban. A hangulatos kikötőben (a kovácsoltvas lámpák és a saját életüket élő sirályok és patkányok nekem nagyon bejöttek) főleg sok emeletes raktárépületeken kell átverekednünk magunkat, ezen a pályán már beszállhatunk a jó öreg tankba is, a negyedik alpálya végén pedig egy lan Mouravitch nevű orosz terroristafőnökkel kell megküzdenünk, aki lángoló hordókkal próbál megállítani minket.



A következő, hét alpályás szakasz Mouravitch hajóján játszódik, erre kell felszállnunk, és ennek úti célját, azaz az A.L.K. titkos bázisának helyét kell kiderítenünk, itt egyébként nem csak a fedélzeten kell akcióznunk, de gyakran a hajótestben is, aminek bizonyos részei vízzel vannak elárasztva. Először öt légelhárító löveget kell kivonnunk a forgalomból a fedélzeten, majd a hajótestet is fel kell fedeznünk (a túlsó falon látható ajtók egy részén bemehetünk), aztán hamarosan megkapjuk a célkeresztes lövöldözős minijátékot is, ahol mesterlövészként kell kilőnünk néhány terroristát, és így pár túszt ki is kell szabadítanunk. Végül meg kell keresnünk, és C4-essel fel is kell robbantanunk a hajó belsejében pár tartályt, amit a klónozáshoz használtak, ezek után már csak egy Tanya nevű főnökasszonyt kell lenyomnunk (vannak rajta kívül más érdekesebb ellenfelek is, például a bivalyerős, rakétát hajigáló matrózok és a lángszórós fazonok), és jön is a következő pálya.

Stealth Owl Tanya hullájának átkutatása után meg is tudja, hogy mi volt a hajó úti célja, egy Pom-Pom-Galli nevű trópusi sziget, ez után szabadságot is kap, innen többnyire Raptort, a helikopterpilótát fogjuk irányítani. Az első feladatunk Raptorral a sziget mélyének elérése egy helikopter segítségével, természetesen itt kapjuk meg a jól ismert felülnézetes, felfele (és kicsit oldalra is) scrollozó lövöldözős minijátékot, elég masszív ellenséges tűzön kell átverekednünk magunkat. Ha sikeresen teljesítettük ezt az alpályát is, visszatér a klasszikus, parallax layeres, nyolc irányba scrollozó, oldalnézetes mászkálós játékmotor, egy nagyon látványos szigeten kell haladnunk, sok hegyet is meg kell másznunk, fel kell térképeznünk víz alatti barlangokat is, több alkalommal tankba is szállhatunk, sőt akad olyan helyzet is, hogy egy hegytetőről egy ejtőernyő segítségével kell lejutnunk. Továbbá itt is kapunk mesterlövész minijátékot, pár elrabolt tudós kiszabadítása után pedig (ők adják meg a többi tudós helyzetét) megkapjuk a jó öreg Choplifter jellegű, oldalnézetes, helikopteres minijátékot is, ahol egy rövid időre Aquila One, a CT Special Forces harmadik emberének bőrébe bújhatunk. Ez után még jön egy rövidebb mászkálós szakasz, ami a sziget ötödik és egyben utolsó alpályája, ekkor a tudósok iratait kell megkeresnünk és visszaszereznünk, végül pedig a víz alatt le kell győznünk egy mini tengeralattjáró főnököt, és be kell jutnunk az A.L.K. titkos tengeralatti bázisára.

Az utolsó, három alpályás szakasz már ezen a bázison játszódik, ez is viszonylag nagy kiterjedésű, bonyolultabb, és itt ajtókat is kell nyitogatnunk ajtónyitó szerkezetek használatával. Itt egyébként már találkozhatunk klónozó kapszulákból kitörő, bivalyerős, biológiailag felfejlesztett szuperkatonákkal is, legvégül pedig egy nagydarab páncélos főnökkel, az A.L.K. szervezet fejével, Kev-1-gyel is össze kell csapnunk, és ha győzünk, meg is nyertük a játékot.

ISMÉT EGY KIVÁLÓ DARAB!

Bár mint említettem, a technológia terén nem fejlődött sokat a játék a második rész óta, leszámítva a víz alatti úszást és harcot, de már akkor is az egyik legjobb mászkálós anyag volt GBA-n, és az első rész minden hibája ki lett javítva benne. Természetesen ami jó volt az elődben, az most is mind visszaköszön, hogy pár dolgot kiemeljek (azok számára, akiknek csak az első, kicsit gyengébb részhez volt szerencséjük): most is tudunk átlósan, felfele és lefele lőni, bukfencezni, ugrani, lefele nézni (a magas hegyekben hasznos) és most is három nehézségi fokozat közül választhatunk. Továbbá most is rengeteg titkos helyet fedezhetünk fel, most is megkapjuk az összes más játékmenetű minijátékot, melyek igazán színessé teszik a mászkálós alapjátékot, továbbá most is irányíthatjuk a tankot több alkalommal, igaz a másik járgány most hiányzik. Talán ennek ellensúlyozásaként most még több fegyverrel harcolhatunk, a mostani arzenálunk tőrből, pisztolyból, géppisztolyból, kézigránátból, szigonypuskából, rakétavetőből, sörétes puskából, mesterlövész karabélyból, lángszóróból, gránátvetőből és C4-es robbanóanyagból áll. Ráadásul úgy érzem, most a pályatervezők még sokkal jobb és szórakoztatóbb pályákat hoztak össze, az előző részben legalábbis néhány helyszínen kissé untam a monoton ugrálást, ilyen érzésem azonban a harmadik rész végigjátszása során egyszer sem volt, most tehát a szavatosságra is simán megadnám az ötöst, ha lenne a játékban pontszám, vagy legalább valami statisztika, sajnos ezek most is hiányoznak belőle. Annak ellenére, hogy a játékmotor alig változott, csak új pályákat kapunk új grafikával és zenével, bátran ajánlom a *CT Special Forces 3: Bioterror*t azoknak is, akik az előző két részt végigtolták, akik pedig lemaradtak azokról, de szeretik a jól összerakott akciójátékokat, semmiképp ne hagyják ki ezt, a király, a *Metal Slug Advance* megjelenéséig nagyon jól el lehet vele szórakozni.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Ha eddig mind a két CT részt megvetted, gondolom ezt is meg fogod. Ha ismered a Metal Slugot, de még nem vettél GBA-s CT-t, gondolom a cikk elolvasása után megteszed. (Nekem megvan mind a három! ;) Ha nem hoz lázba ez a 2D-s, tündéri aranyosan rajzolt lövöldözős stuff, gondolom már ezt a kommentet sem olvastad el. Ja, és ha így van, akkor nem tudod, mi a jó!

CT 3 SPECIAL FORCES

L.S.P.

MÁS VERZIÓ: PS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
link kábel, kódszavas mentés

✔ audiovizuálisan és játékmenetre is kiváló darab, továbbra is
✕ még mindig nincs benne pontozás, statisztika és állásmentés

9.5 pont

UEFA EURO 2004 bajnokság az ÁRKÁD-ban!

© 2002 UEFA TM

UEFA
Euro 2004
PORTUGAL

Gyere és légy Te az év virtuális Európa Bajnoka és mérkőzz meg
a PC GURU és az 576 KONZOL szerkesztőivel
2004. június 11.- 20.- a között az ÁRKÁD üzletházban az Örs Vezér téren.

Programok:



EA - Intel Euro2004 játékshow
HP digitális foci-fotósarok
Rugóbajnokság
Gyermekprogramok
Beckham frizuraverseny
Intel Centrino Wireless technológia - élménysarok
Sorsolás - értékes nyeremények MINDEN NAP

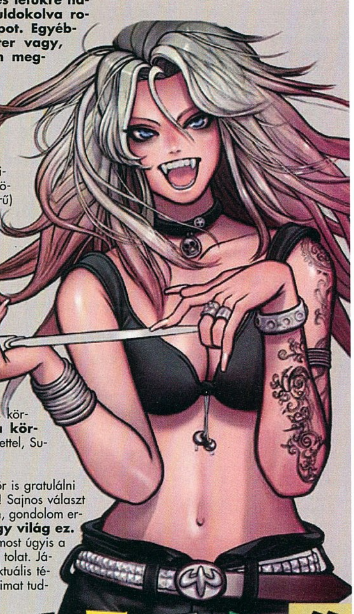


576 KONZOL · intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY · PC GURU · LG Life's Good · Microsoft Windows xp Home Edition · ÁRKÁD ÖRS VEZÉR TERE · EA SPORTS · Max & Future · hp invent · Logitech · adidas · intel inside pentium 4

Zombie Nation!* – dörmögött fülünkbe eltorzított hangján a német „zenekar" egy szem előadója Kernkraft 400 című populáris szerzeményében. Hónapokon át dőlt ez a néhány perces akusztikai környezetszennyezés a rádióból és én rendre elszidtam a műsorvezető apját-anyját, hogy vajh miért kényszerít eme förmedvény nap-nap utáni meghallgatására? Komoly erőfeszítések árán uninstallálom a „dallamot" a fülemből, erre megint dönget a pöff-pöff, és kontráz a krapek: *Zombie Nation!* Aztán a mánia lecsengett. Nem volt többé Zombie Nation. Talán én is elfelejtettem. Arra a néhány hónapra. Aztán egy álmos reggelen – immár az érettségi évében – valahogy betámolyogtam a gimibe. Kettőig sem láttam, köbö akkor vette át a stafétát a tudatos működésem a vegetatív idegrendszertől, amikor beléptem az osztályba. Végignézek az arcokon. Mindenki tanul, mint a gépállat. Nyeste jókedv, nyeste mosoly. Csak nyúzott, széthajtott, ám a szépség, vagy inkább megfelelőség látszatára mindent eltaposva törekvő arcok, gépekké lett emberek sokasága. *Zombie Nation!* – ugrott be rögtön. Lejött, miről beszél a fazon. Megértettem az indíttatást. Mi több, osztottam azt. Azóta vagyok ZN-fan. És mindahányszor ránézek a metrón kollektíve vonagló, élet nélküli húsmasszára, vagy a politikai összejöveteleken a szónok ritmusára tenyereit csapkodó népre, mindig jön az önigazolás, és rendre ugyanaz az öt szó jut eszembe: *Memberz of the Zombie Nation.

Hello 576 Team! Köszönöm a Def Jam Vendetta című progit, amit nyertem tőletek! Akartam már hamarabb is, de úgy vagyok vele, hogy ami késik, nem jön időben. Az újság nagyon jó, sőt király! Mióta van 576 Konzol, azóta veszem! Tovább nem fényesítem. Egy-két hozzászólás: 1. Konzolháború: Ezt a témát temetni kéne, már uncsi **(Gyermekem... kicsiny, drága gyermekem... rég kukában a téma, mégis futószalagon jön az „unom a konzolháborút vazzeg, mer gyíkság, és szerintem..." kezdetű levelek sokasága... A Csevegőt TI gyártjátok, én meg a Papa csak azér' vagyunk, hogy kettővel kevesebb levél férjen be minden hónapban. Ha ezt emlegetitek, erről van és erről lesz szó. R)** Sudribunkó! A véleményedre senki nem kíváncsi, szerintem. **(De igen – szerintem. Egy nyílt fórumot mindig megtalálnak a setétarcúak is. Így van ez rendjén. R)** Tartsd meg magadnak és éljetek boldogan! Ennyi lett volna. Nekem egyébként 2001. november 9. óta van PS2-m. Előtte volt PS, Atari 2600, SNES!) Nagyon meg vagyok vele elégedve, de sajnos nagyon csábított a másik konzol **(Sajnos? Akkor most ki gyártja a háborút? R)**, az Xbox. 2003. december 5-én be is ruháztam egyre. De mielőtt még valaki azt mondaná, hogy már megint egy gazdag ficsúr **(Már megint egy gazdag ficsúr... R)** leszögezném, hogy mindkét gép hitelre lett vásárolva! **(Méggazdagabb ficsúr... Nem csak a Sony-ba, még a bankba is oltja a vettát! R)** Jobban húz a szívem az X felé, de nem nézem le a Sony üdvöskéjét sem! Megtartottam őt is, csak most a bátyám használja. Az X azért közelebb áll hozzám, mert 1. merevlemez = saját zenék, 2. Dolby Digitcl 5.1, 3. szebb grafika **(Nem gyenge ennek alapján konzolt választani... Elveszem a Marit, mert van saját háza, szép a kasztnija és énekelni is tud. Az, hogy kicsit hézagos a mellye tájékán, meg hogy a fél arca hiányzik, a másik fele fapad, az már nem baj... R)** És ő vele kapcsolatban volna is pár kérédsem: 1. Nem minden Xbox tesztnél írjátok oda, hogy minden progi használja ezt a hangzást! **(Mert nem minden progi használja ezt a hangzást. R)** 2. A Memory menüben ki van írva, hogy 50000+ blokk! Az a plusz jel mennyit jelent konkrétan? **(Annyit, hogy még pakolhatod bőven a stuffot! A plusz jel azt jelenti, hogy több, mint 50.000 blokk a rendelkezésre álló terület. Brutálisan, ha úgy tetszik feleslegesen nagy az Xbox vinyója. Visszaszámolva, ha jól emlékszem a 8 megás memokártya 502 egységre van osztva. Tehát cca. 16KB egy blokk. Magyarán az 50.000+ blokk még 781+MB tárhelyet jelent. Ez azért „csak ennyi", mert a Doboz 8GB-os vinyója különböző részegységekre van bontva (gyorstár, médiatár plusz a letöltések partíciója, rendszer meghajtó, és egy 1GB-os save terület). Az MS memokártyája nem egy baromság, de inkább üzleti fogás, mintsem valós érték a gép mellé. Hordozhatóság szempontjából van jelentősége. Jól példázza mennyire nem érdekel senkit a megléte, hogy a KOTOR szolid 24MB-os mentésekkel operál, magyarán memokártyát ha akarunk, sem használhatunk hozzá, csak a merevlemezt... MegaLOL. Persze a jellemző érték 2-10 blokk szokott lenni, szóval van helyed bőven. Ráadásul a rippelt zenéid máshova mennek, így azon felül van ennyi űr. R)** 3. Van Xbox-os ismim egy pár és szeretnénk linkelni a gépeket. Ezzel kapcsolatban szeretnénk tudni hogy megy ez! Mindannyiunknak venni kell egy-egy link kábelt, vagy csak egy fő kábel van, vagy hogy van ez, és főleg, milyen árban? **(Bemész egy PÉCÉS, ismétlem PÉCÉS boltba. Kérsz egy 8 portos 10/100-as UTP switch-et (ha maximalista vagy 16-ost, egy-két játékot lehet ennyien tolni, bár kétlem, hogy ennyi bokszost össze tudsz rántani). Ez helytől függően 5-9.000 forintnál indul. Egy hikomatos alapmodell tökéletesen megfelel, nem kell a legdrágábbat venni, mert úgysem hajtjátok ki, mindegy mit makog a pult másik oldalán az okostojás (nehogy megmondd, hogy Xbox-hoz kell!). Ezután kérsz 8 darab (vagy ahányan maxba vagytok) 1.8 / 3 méter hosszú UTP (vagy UTP Patch) kábelt (te tudod mekkora kell). Ennek csúcsban 600 forint lehet darabja, ha drágább, átdobtak. A switcet bedugod röfibe (saját tápja van), a kábeleket a megfelelő helyekre 1-től indítva, a szabadon maradt végeket pedig az Xdobozokba. Ha csak ketten vagytok, nem kell switch, de akkor FORDÍTÓS (crosslink) UTP kábelt kell venned és a két végét direkt az Xdobozokba köll dugdosni. Ez is max. 700 forint, és NEHOGY gyári MS kábelt vegyetek, mert MEGA-lehúzás! Ja, ha elegendő 5 port, megteszi egy 10MBites HUB is (bár itt már érezhető lesz a különbség), azokat már 3.000 pénzért haza lehet vinni. Ha minden megvan, Xbox-ok indít, szoftver betesz, aztán örültök egymásnak. Got it? R)** Ezek lettek volna a kérdéseim. De még egy van, van egy SNES gépem is. És imádom a KILLER INSTICT nevezetű játékot. De nem tudom beszerezni, ha tudnátok segíteni. **(Ha kérnéd, hogy segítsünk... Innentől mese, kell még neki Pac-Man meg Street Fighter is, a száma: 30/852-4635)** Továbbra is hű olvasótok maradok, ezt ígérem! Barna „Phoenix" Péter

Mélyen tisztelt Radeon, Martin! Ebben a levélben, érzem, hogy lesz annyi plusz, hogy bekerüljön Ez lesz az első, amit elküldök. Nem dicsérem az újságot, mert királyi posztja a konzolos újságok között vitathatatlan. **(Szeretem a következetességet. Megnyugtatja a lelki világomat... R)** Ha a játékfelhozatal nem kielégítő, a Csevegő miatt már megéri megvenni! **(Ajjaj! Te nagyon be akarsz kerülni! R)** Hangosan lehet röhögni azon, ahogy a két mélyen tisztelt úr szórakozik egymással! **(Úgy érted a mt. Radeon úrral próbál szórakozni valami unknown tag? R)** Az agresszivitásról annyit, hogy én egy gondolkodó embernek tartom magam, ha pozitív, ha negatív tulajdonság is. Mégis tettem egy-két dolgot, ami magam is megbántam. Szerencsére szüleim toleránsan mindig adtak egy-egy újabb esélyt. Egy utolsót. 13 éves vagyok. Az a baj, hogy az idősebbek szinte lenézően, nemtörődöm módon néznek a fiatalokra. Pedig egyszer ők is voltak kicsik, nekik is megvoltak a saját kis ügyeik, gondjaik. És mégis. Nem, ezt nem azért írtam, mert el vagyok nyomva. **(T'od mit? Ha már itt tartunk, tényleg paraszt a világ. Rajtam is röhög pár arc, mert néhány kisemberrel – 14-15 éves arcokkal – szoktam néhanapján focizgatni. Én meg rajtuk röhögök, hogy 22 éves létükre három futólépés után fuldokolva rohannak szopni a csapot. Egyébként ha igazi karakter vagy, minden korosztályban megbecsülnek. Persze ehhez hozzátartozik, hogy te sem rúgsz alá egy nálad ifjabb kollégának, csak mert épp ott és akkor zöldséget beszél. R)** Hiszen jó családban élek, gyönyörű (komolyan gyönyörű) barátnőm van. Nekem is vannak gondjaim, ennek ellenére boldognak mondhatom magam. **(Isten tartson meg e szokásodban. R)** A délutánjaim 60%-át konzoljaim előtt töltöm, mégis jut időm mindenre és mindenkire. Ez a tökéletes konzolos körforgás. **(Őööő, hol itt a körforgás? R)** Őszinte tisztelettel, Susa Dávid



Csevegő

Tisztelt 576 Konzol! Először is gratulálni szeretnék, mert az újság jó! Sajnos választ előző levelemre sem kaptam, gondolom erre sem fogok. **(Ja. Sz*r egy világ ez. Erre sem fogsz! R)** De most úgyis a Csevegő rovat miatt fogtam tolat. Játékok és az agresszió az aktuális téma. Csak a saját gondolataimat tudtam leírni, ami lehet nem lesz a legjobb, legérdekesebb olvasmány, de talán elolvassátok. A mai világban – sajnos – minden helyen és helyzetben megvan rá az esély, hogy összefutunk olyan emberkékkel, akik lehülyéznek, leköcsögöznek bennünket, sőt néha a legszívesebben rajtunk vezetnék le a felgyülemlett agressziójukat. Mert rossz időben, rossz helyen voltunk – szerintük, és ez elég indok volt arra, hogy megszégyenítsék az embertársaikat. Ilyen durva és toleranciamentes a mi kis világunk. Nem hiszem, hogy mindenki azért ingerült, mert éppen nem tudta végigjátszani a kedvenc játékát :-). Szerintem a játék a szórakozást szolgálja és nem hiszem, hogy valaki azért lesz sorozatgyilkos, mert előtte a Hitmant nyomta. Ettől függetlenül lehetnek kivételek. Emlékszem gyerekkoromban sok Bruce Lee-s filmet néztünk a haverjaimmal **(A jó öreg, alámondásos underground kópiákat? R)**, mégsem jutott eszünkbe soha, hogy például orrbarúgjuk egymást. De hogy témánál maradjak, egy fekete gép, amiben beépített gémek voltak, pl. River Raid. Rengeteget játszottunk, aztán később lett sárgakazis gép is, majd PC, amin Mortal Kombat, Doom **(Mostanában felfokozottan tört rám a retro-mánia, összelapátoltam egy 486-ost és ilyen stuffokkal küldöm az ipart. TV-m úgysincs, ugye... R)** ment, ezeket nyomtuk éjjel-nappal. Mégsem éreztem azt, hogy bárkit is elpusztítsak, vagy kárt tegyek benne. A társadalom a hibás, meg az olyan szülők, akik nem foglalkoznak eleget a gyerekükkel! Sajnos nekem sem volt túl jó a gyerekkorom. A magyar népbetegség az alkoholizálás és az ebből adódó konfliktusok mindennaposak voltak nálunk. **(Fel a fejjel, túl vagy rajta. Tanulság: ésszel a vedeléssel, mert ha belepottyansz, leszakad az összes körmöd, mire kimászol! R)** Szerencsére anyám normális volt, ő járt dolgozni, 3 műszakban, míg fater a kocsmákat járta. De mégse lettem egy börtöntöltelék, vagy alkesz idegroncs ember. Szóval a nevelés létfontosságú lehet és az is. Én a videojátékokat arra használom, hogy ha átmenetileg is, de kilépjek a mindennapok monotonságából, ebből a nagy szürkeségből, a képmutató világunkból, ahol a pénz minden, meg a példaképek, az elfuserált valóvilág babák! Sajnos itt tart a mi kis társadalmunk, javulásra ne is számítsunk! Köszönöm, hogy levelemet elolvastátok, továbbra is maradok hű előfizetőtök! Törcsök István **(Király vagy István, pontosan erre való a videojáték: picit feledni a mindennapokat, picit elhinni, magunkra erőltetni a hazugságot, hogy nem is olyan zombie az a Zombie Nation. Ha csak néhány másodpercre elhisszük, már megérte, nem? R)**

Hello Radeon! Feldobtad a magas labdát, úgyhogy le kéne ütni (a labdát, és nem téged) **(Martin sem jó? R)** :-D) Agresszió és a játékok. Nem kispályás téma, lássuk hát az én véleményemet a dologról: huszonéves fejjel több száz horror- és akciófilmet láttam és egy csomó horror- és akciójátékkal játszottam **(Bakker... akciójáték... Tök kinyírják ezt a műfajt a hibrid stuffok. Die Hard Trilogy az utolsó, ami beugrik,**

mint vérbeli akciójáték. És lám, az is „csak" egy turmix. R) És talán gyilkos lett belőlem, vagy lelkiismeret-furdalás nélkül tudnék gyilkolni, rabolni, erőszakoskodni? Nem! Régen, valami hülyét börtön helyett néhány évnyi gyógykezelésre ítéltek, mert valami filmből vette az ötleteit, hogyan öljön. Azóta az, akinek van egy kis esze (illetve akiknél egy csomó akciófilmet /játékot találnak) a filmeket / játékokat okolja, hogy azok sugallták a dolgot. Inkább azt kéne nézni, hogy ezek az emberek amúgy is ölnének, nem az ötlet teszi őket gyilkossá. A srácok, akik a GTA3-ból merítve lövöldöztek az utcán, érzéketlen szociopaták, akik unatkoztak és tetteik súlyát fel sem fogva, lelkiismeret nélkül gyilkoltak. Ilyen defektes emberek mindig voltak, mindig lesznek, azt nem nézik az emberek, hogy évi hány olyan eset van, ami összeköthető (vagy megpróbálják összekötni) a játékokkal, miközben több, mint százmillió játékos van a világon, néhány őrült tette alapján ítélkeznek felettünk. Igaz, nekem a GTA küldetéseinek egy része és a Manhunt nem jött be annyira, de az igazi negatívumuk az, hogy támadási felületet biztosítanak a vádaskodó szemellenzős barmok számára, akik kiemelnek két véresebb játékot a játékok tengeréből, arról mélyen hallgatva, hogy a játékok nagy része RPG, platform, sportjáték, prüntyögős japán bigyó, és kalandjáték **(Azért nem egészen... R)**. Miért nem kötnek bele egy érzelemgazdag FF-be, vagy a Mister Mosquito című szúnyogszimulátorba? **(Tévedsz, ha azt hiszed az FF-en, vagy bármely más szerepjátékon nem találnak fogást. Noha elég sajátosan élem meg azt, fogjuk rá, hogy vallásos ember vagyok. Így elég sokat mozgok kereszténységgel kapcsolatba hozható körökben is. Ilyen „sokat látott" berkekben alakult ki a nézet, hogy szerepjáték = ondó, maga az ördög, stb, stb... R)** A diktátorok, terroristák, emberrablók és sorozatgyilkosok nem játékokból veszik ötleteiket, nem azért olyanok, amilyenek, mert akciójátékokkal játszanak. Nem azért erőszakos a társadalom sem, mert erőszakosak a játékok, hanem azért erőszakosak a játékok, mert ilyen a társadalom **(Triviális, de jó megfigyelés. R)** Amerikában minden hülyének lehet **(És van... R)** fegyvere, azt csodálkoznak, hogy annyi lövöldözés van. Jó érzés egy FPS,vagy TPS esetén a főhős, Bond, Max Payne, vagy egy katona bőrébe bújva lelőni a rosszfiúkat munka, vagy tanulás után, ettől senki sem lesz rossz, hiába visongtak az ohioi mesterlövész tettei után az elvakult „eksöngém" ellenesek, a Timesplitters 2-t mutogatva, ahol volt az első pályán távcsöves fegyver. Bűnbakokat keresnek, ahelyett, hogy normális törvényeket hoznának és egy kicsit magukba néznének. **(Kenyeret és cirkuszt. A törvény harmadlagos... R)** A játékok csak kielégítik az igényeket, segítenek levezetni a feszültséget. Kivéve, ha idegesítően nehéz a játék, ilyenkor jön a „beköszön a kontroller a tévéképernyőn" effekt. De ezt tudod te is :-). A verekedős, lövöldözős játékokban az ember kiélheti agresszivitását anélkül, hogy azt élő ember, vagy állat megsínylené **(Nem értek egyet. R)**. Ez sokkal jobb módszer, mint a családon belüli erőszak, igaz az igazi vadbarmokat nem lehetne lenyugtatni egy játékgéppel (hacsak nem csapjuk vele fejbe). Sokan nem értik meg, hogy a verekedős játék nem a vérről és a brutalitásról szól, hanem a küzdelemről és a győzelemről, annak semmihez sem hasonlítható mámoráról. Jónak lenni, a legjobbnak, a legtöbb jó játék erről szól. Az újságokat a címlapon lévő vérrel, sérültekkel, halottakkal, katasztrófával lehet eladni. Ha viszont egy olyan játékról hallanak, amiben ez van, álszent módon felháborodnak. Ilyen az ember és ilyen a társadalom, melyben az erőszakos dolgokkal lehet igazán nézettségi rekordokat döntögetni a tévében. Mit tehetünk? Az igazán véres stuffokat tartsuk távol a gyerekektől, mi magunk ne vegyük túl komolyan a gaméban látottakat és éljünk szeretetben, békességben (szép álom, mi?)! Köszönöm, hogy elolvastad a levelemet Radeon, és csak így tovább! **(Úgy érted nyomjak be még két TV-t? R)** Wace

Szasztok 576-osok! Muszáj volt írjak, mert valami b*ssza a csőrömet, méghozzá az, hogy néhány pókarcú kreténnek van bőr a képén titeket menőket szemét módon szapulni. **(Kiakasztó. Menten megszaggatom ruháimat. R)** Ez alatt értem azt, mikor képesek felháborodva lefikázni valamelyikőtöket, mert az ő által istenített programot nem az ő elképzelése szerint értékeltek. Na, de srácok, ez annyira gyerekes. Pl. „Én azért nem csípem Martint, mert minden játékot leamortizál, meg Radeon nagyképű ripacs... bla, bla, bla". Ettől hányingerem van! **(Oké, akkor innentől váglak. Nekem attól van hányingerem, ha valaki ír egy levelet arról, hogy miért gettóarc a szomszéd kispajtás, ezen túlmenően nulla tartalommal. Mindenesetre köszönjük a biztatást. R)** Megköszönném, ha beraknátok a Csevegőbe, minden jót, örök tisztelőtök, Phalcone

Aaaaaasztaaaaaaaaaaa!!!!! Csak ezt tudtam mondani a következő levél elolvasása után. A második reakcióm valami olyasmi volt, hogy ez egy türelmes ember. Lehet, hogy begépelem a teljes levelet és közzéteszem az 576 fórum valamely topikjában, mert szerintem ilyet még ti sem láttatok...

Tisztelt Szerkesztőség! Mivel a februári szám Csevegő rovatában a levelek 63,3%-a dicsérő hangvételű, most következzék egy kis ktritika: az újság helyesírása csapnivaló! (A részletes elemzést lásd a mellékletben) **(Na ez az, ami nagyon durva! 5 oldalas részletes statisztika és felsorolás az újságban fellelhető helyesírási hibákról! R)** A 75 szöveges oldalon 63 hiba van, nem számítva az elválasztási hibákat, amik a tördelésből fakadnak. Egyéb: a leltárak feleslegesek, helyettük lehetne háromszor ekkora a Csevegő **(Lehet, hogy masszában lennék, mivel is töltsem fel... R)**. A hónap témájához a tesztelő hozzászólhatna. A tesztekben az értékelés lehetne kifinomultabb, javaslom az értékek %-ban történő megadását. **(Maga a teszt a minősítés, az explicit értékelő csak summázat. A százalékos rendszer bukott angyal, mert elvakult arcok szanaszét anyáznak, ha 94%-ot kap egy cucc 97% helyett. R)** Valamelyik számba rakhatnátok magatokról csoportképet. **(Nézz meg egy brazil szappanoperát, vagy egy Barátok Közt epizódot. Köbö úgy nézünk ki mi is. Martin az M1 fénykorában tolt Homok Titkai széria holtkóros Toniojára hasonlít leginkább. R)** Konzol-PC: igaz, hogy nem ti kezdtétek, de jó lenne már felülemelkedni ezen az óvodás mentalitáson! Radeon most is folyamatosan uszít és hülyeségeket beszél (erre majd még visszatérünk) **(Várom! :D R)** Mutassátok meg, hogy ti vagytok az intelligensebbek és a témával a továbbiakban egyszerűen nem kell foglalkozni **(Mint ahogyan te magad sem foglalkozol vele... Éppen most sem... R)**. Ennél többet úgysem lehet kihozni belőle. Egyébként Rudymester ezzel kapcsolatos alapvetései teljes mértékben helyesek. Jó úton jár, csak még nem tudja egészen kifejezni magát, de ez idővel bizonnyal javulni fog majd. Tehát ami nincs konzolon: RTS: mivel a gyors unit control nehezen oldható meg egér nélkül. Kedves Radeon! A PC-sek többsége egyáltalán nem csőarc! **(Műszaki informatikát hallgatok, ahol gondolhatod, hogy akadnak szép számmal Isten állatkertjének PC-s szegmentumából érkezett versenyzők. Ezen túlmenően világ életemben PC-sek között mozgolódtam. 10-ből 8 MINDEN esetben lehúzza a konzolt, akkor is, ha nem látta. Lehet, hogy én vagyok a statisztika csődje, de nálam ezt mutatja az általad nagyra tartott matematika. R)** Eddig én is PC-s voltam és ahogy soraimat olvasva már Te is biztosan észrevetted, elképesztően bölcs, toleráns, őszinte, szorgalmas (Igen, ezt már fogtam... R), ügyes, becsületes, jószívű, udvarias és persze végtelenül szerény vagyok. Amikor pedig olyanokat írsz, hogy „Egyébként meg próbáltál már te 8, vagy akár csak 4 PC-st összehozni?" Hallottál már valaha ezekről: World Cyber Games, Earthquake (több, mint 500 résztvevő évről évre) ... **(Igen, hallottam már róluk. Sőt, lehet, hogy nem hiszed el, de némelyiket közelebbről is szemrevételeztem. Viszont nem hinném, hogy te láttál már olyan PC-s / konzolos ökörködést, ahol mondjuk 4-16 ember tolja egymás ellen a képzést. Mindenki ismer mindenkit, és ha hátba lő a Kovács Józsi két székkel jobbra, akkor tudod, hogy oda kell k*rni a kontrollert és nem csak egy semmitmondó nicket látsz. EZ az igazi multiplayer móka, és nem az, ha sok száz ember gyűlik össze. És tetszik vagy nem, egy ilyen alkalomra embert találni nehezebb, mint kóbor numerát fogni egy kolostor környékén. R)** A hónap kreténjéhez: itt ragadom meg az alkalmat, hogy még időben figyelmeztesselek titeket a közelgő veszélyre ezzel a levéllel kapcsolatban: ha ezt nem fojtjuk csírájában, akkor a Csevegő VÉGZETES ELHÜLYÜLÉSE következhet be rövid időn belül! Azért aggódom, mert már tanúja voltam ennek a folyamatnak egyszer. **(Elmondom ismét: a Csevegőt TI írjátok. Az én dolgom, hogy kiválogassam a bekerülésre LEGINKÁBB érdemes leveleket. Vannak sovány és kövér hónapok. Ez most szerencsére ez utóbbi kasztba sorolható, ám a gyíkgyerekek egy sovány periódusban írtak, így ők kerültek be. Na tessék! Magyarázkodom, de tudod mit? Ezeket raktam be, és pont! Diktatúra van, személyi kultusz, s az állam én vagyok :-) R)** Ezért kérlek tehát Titeket, éberen őrködjetek a Csevegő felett, mert nagy veszély fenyegeti! Én pedig még egy ilyen csapást **(Tudniillik levelezőrovat szellemi demenciáját. R)** nem élnék túl! Remélem a levelemben megfogalmazott építő jellegű kritikával egy kicsit én is hozzájárulhatok az újság töretlen fejlődéséhez. Szívélyes üdvözlettel: Egon, a szerkesztő
(Egon... Először is masszív dicséretet érdemelsz, amiért nemhogy figyelmesen végigolvastad az újságot, de még a helyesírási hibák kigyűjtésére is maradt időd. Másodsorban épp ma beszéltünk neurobiológia előadáson a különböző szorongásokról és neked bizony fóbiáid és filiáid egyaránt vannak. A gyógymód: kicsikét haloványabb szerepet tessék tulajdonítani az egzisztenciának és komolyabbat az esszenciának. Vagyis úgy tekinteni az 576-ra, mint szórakoztató médiumra, nem mint mérnöki precízióval kimért karaktersorozatra. R)

GHHHHUUUUUÁÁÁÁÁÁ! Ezután a fantasztikus, izgalmas, „provokatív" :D és figyelemfelkeltő, ugyanakkor egyedi beköszönés után elkezdeném a No. akárhányas levelem írgyását! :) Egy gondolat bánt engemet... az egyik az hogy nemtom' mostanában mi van velem, de kib***ottul k***ára nem érdekel semmi konzolos hír. Hidegen hagy a PS3 is. Nagy nehezen kikunyeráltam magamnak a kettes gépet és marhára nem komálom, hogy már sokan a 3-as számú gépezetre verik a f***ukat. Na de mindedj, csak már tele van a t**öm a g***óimmal, és még csak nem is kényelmetlen, furcsállnám is, ha az lenne ! :) No, akkor meg itt vannak az új gémek.... háááát, engem a GTA:VC és a DMC óta nem tud meghatni egy játék sem, talán csak a Tenchu 3, ami nagyon kira! Még régen, mikor megkaptam a pösömet, akkor lázban voltam, vártam is az MGS2-t hogy má' legyen meg nékem ! :) És az azelőtti napon olyan hülye gondolatok jártak a fejemben, hogy „mi értelme játszani"... Amúgy ezt most szakmain írom az egyik gépen, de a PC-s f***ok már beszólnak... Ja, képzeljétek, az egyik mit mondott a múltkor. Elkezdi, hogy ő sokkal több játékot játszott végig, mint én! :D Naná! Biztos. Kár, hogy mikor neki még egy db. monitorral és gombokkal ellátott doboza se volt, én már az Atari 2600-ason nyomtam az ipart. Ja, és akkor még hozzáfűzte, hogy nem az olyan NES-es sz***ágokra gondol, hanem a Max Payne 2-re meg hasonlókra... Oké, én meg akkor azt mondom, hogy Final Fantasy... Na, ha ezt végigviszi, akkor elhiszem a képtelenségeit... Ja, hol is tartottam, mielőtt félbeszakították (milyen félreértelmezhető ez a „szav", nem? :D) Na, szóval eléggé depis hangulatom volt. „Mi a jó abban, hogy végigviszel egy játékot, ha utána meg hagyod a fenébe? Időpazarlás az egész!" Végigviszel egy játékot és utána mi van? Megint ott van a megüresedett tér, amit eddig az aktuális gém töltött ki, de immáron megint csak unatkozol... Na, de aztán másnap már ott pörgött a gépecskémben az MGS2, és minden szép és jó volt, de azóta már egyre többször fordultam így magamba, egyre kevésbé hatottak meg az új játékok. De! Ki a fenét zavar, szép is lenne, ha egész nap a gép előtt ülnék, mi? Szal' szerintem ezzel semmi gond... Hagyjuk is a csába, túl sok egyéb dolog van a világon ahhoz, hogy egész nap bent kuksoljon az ember a gép és a TV előtt, és ezt persze pont én modom! :) Na igen, kéne valamit firkantani a hónap témájgyába is, nem-e de? Itt van: AAAAAARRRRGGGGGHHHHH! Beszállok a kocsiba, már vagy 10201301-szor kezdek neki ugyanannak a küldinek, szal' ellopom a rendőrkocsit és elindulok Rio utcáin a garázs felé, ami persze a város másik végiben van, mert mért is lenne könnyű dolgom? Közben egy rakás rendőr lohol a s***emben, és ha ez még nem lenne elég, mi történik? Megpillantom, hogy szembe is jön egy! Mission Failed – Restart? Anyád, de azért persze Restart! :) Csapó 2, kb. ugyanaz, de most a cél előtt amortizálódik le a járgány. Na, nem baj, itt van a joy, amit olyan jóleső érzéssel odavágok a földhöz, mert ő a hibás nem én! :D Na mindegy, keresek valami mást, ááá igen, a strássze kempfer tökéletes! Méghozzá a 3D-s verzió, juhéjj! :) Hamarosan lehervad a mosoly a szájam szélirű: Garuda, aki ha ezerszer nem szívatott meg ugyanazzal a köcsög támadásával akkor egyszer sem! És mikor az ezeregyedik You Lose feliratot látom, olyan nagy mértékű düh tölt el, hogy megáll körülöttem az idő. Kezemet lassan (mi az hogy lassan, villámgyorsan) a TV távirányítója felé mozdítom, közben mindent figyelmen kívül hagyok, a levegőatomokat kettéhasítja ez a mozzanat, de a távirányító immáron a markomban van. Egy pillanattal később már tartom is a fejem felett, minden erőmet és dühömet abba a „szent" karba irányítom ÉS ÚGY FÖLDHÖZ B****M AZT A S********T SZERKEZETET, HOGY A GOMBOK A SZOBA MINDEN SZEGMENSÉT BETERÍTIK! Ez volt az utolsó ilyen dühkitörésem, vagyis nem.... de azt már az öklöm bánta mikor beleb*****m egyet a szekrénybe! :D -sigmavirus1- **(Káosz vagy, ecsém :-) Lesz is anyázás, hogy beraktalak, de nekem tetszett! R)**

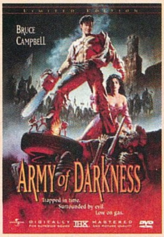
Már most látom, hogy az M-betűs terror megint vinnyog majd, hogy miért nem ütlek-váglak titeket, de végre egyszer sikerült egész jó dolgokat kirángatni belőletek, úgyhogy nem volt szívem nyesni. Ergo elég kevesen kaptatok szót e hónapban. Csak egy valami hiányzott nekem... Amire visszatérünk egy hónap múlva. Itt folytatjuk, és ne feledjétek: Zombie Nation!

(Kezdjük ott, hogy az előző vinnyogós dumád miatt még a szádra fogok ülni, Kicsirad. Ebben a hónapban megmenekültetek a kommentjeimtől. Miért? Radeon úrfi elküldte nekem lapzárta napján a Csevegőt, ami sajnos csak lapzárta után 1 nappal érkezett meg – amikor az újság már rég kiment a nyomdába. Az egész kóceráj erre a 2 oldalra várt beélesített nyomdagépekkel, bekevert festékekkel. Úgyhogy nem volt időm írni. Gyorsan betördeltük a Csevegőt, aztán rohantam levilágíttatni, utána meg ki a nyomdába... Megöllek, Kicsirad... Martin)

Film

Army of Darkness (A sötétség serege)
Színes amerikai horror / akció / fantasy (1993)

Játékidő: 81 perc
Írta: Sam Raimi & Ivan Raimi
Rendezte: Sam Raimi



A történet: Az Army of Darkness folytatás, méghozzá harmadik rész. Az előzmények (Evild Dead I-II) a nyolcvanas évek horror-alapvetéseinek számítottak, és kapásból reflektorfénybe állították az őket elkövető Sam Raimit és a főszereplő Bruce Campbellt. A „kis ház a sötét erdő közepén, melyben a fiatalok a pincében fellelt Necronomicont kíváncsiságból megnyitva magukra szabadítják a Pokol teremtményeit" alapsztorit kétszer is feldolgozó előzmények (a második rész tulajdonképpen nem is folytatás, inkább remake, nagyobb költségvetésből) is feldolgozó előzmények kitűnően alapozták meg az Army of Darkness történetét: a második rész végén a mészárlást egyedül túlélő Asht magával rántja a középkorba (!) az erdőben rakoncátlankodó démon – itt kezdődik a harmadik rész. Asht fogolyként Arthur király udvarába hurcolják (a helyiek kissé furcsálják az égből autóstul aláhulló főhősünk hirtelen megjelenését), és behajítják egy elfogott pokolfajzatnak otthont adó hatalmas kútba – a kényes szituációból Ash a szó legszorosabb értemében kivágja magát (láncfűrésszel). Miután visszaszerezte a cuccát (az autó csomagtartójában ott figyel a dupla csövű sörétes) héroszunk respektet szerez magának (igen, a puskával), és elindul, hogy a Necronomicon felkutatása és a megfelelő igék elmormolása után visszatérjen a saját idősíkjába. A könyvet megszerzi, de a varázsigét (természetesen) rosszul mondja el, így itt is elszabadítja a sötétség seregét...





A film: Az Army of Darkness kult-klasszikus, ami a maga idejében (kilencvenháromban) alaposat hasalt a mozikasszáknál, de aztán az értő közönség felfedezte magának videón, és azóta is hatalmas rajongás övezi. A töretlen népszerűség oka valószínűleg az, hogy az Evil Dead széria harmadik tagja nem hagyományos értelemben vett horrorfilm (noha bőségesen adagolja a zsánerre jellemző elemeket), és egy pillanatra sem veszi komolyan magát. Ash igazi amerikai bunkó, nagyjából hetvenes IQ-val megáldva, fogalma sincs arról, hogy mi történik körülötte, mindenkivel üvöltözik, beszól a lovagoknak, a varázslóknak, az elé toppanó pokolfajzatokat pedig megrugdossa, agyonlövi, vagy kettészeli a második részében elveszett bal kézfeje helyére erősített (!) láncfűrésszel. Plusz: az Army of Darknessből csak úgy süt a *coolság*, Ash beszólásait („Come get some!" ; „Hail to the King, baby!", „Groovy!") és pózait (a sörétes puska pörgetése, hátraszúrás a kardal, röptében, ugrásból elkapott, centire pontosan a helyére csúszó láncfűrész) azóta számtalan film és videojáték csórta el magának – már csak ezért is érdemes megnézni a filmet, néhány manapság divatos filmes / játékos megoldás a AoD megtekintése után már nem is tűnik annyira egyedinek...

Itt van aztán Sam Raimi, aki amatőr filmesből vált a Spider-Man rendezőjévé, és ezáltal ünnepelt hollywoodi hatalmi tényezővé. A Pókember filmes kalandjaival ugyan nincs különösebb bajunk, de azért el kell mondani, hogy a nyolcvanas évek végén / kilencvenes évek elején Raimi még sokkal kreatívabb fiú volt, az Army of Darkness is hemzseg az eredeti ötletektől és jól kitalált beállításoktól (a föld felett húsz centivel folyamatosan, gyorsítva mozgó kamera pl. Raimi egyik védjegye – természetesen ezt is sokan koppintják már). A filmnek két befejezése is van: egy eredeti, és egy módosított (újraforgatott) – a mozis verzióban az utóbbi volt megtekinthető – szerencsére, mivel szerintem sokkal jobb, mint az eredetileg leforgatott változat.





DVD: A film kis hazánkban is megvásárolható, de mi mégsem ezt, hanem az 1999-ben kiadott Limited Editiont ajánljuk a figyelmetekbe. Ez egy kétlemezes változat, amin kapásból két verzióban (eredeti mozis, rendezői változat) is megtalálható a film. A mozis változat DD 5.1-es hanggal kényeztet, a rendezői alatt sajna csak Dolby Surround hallható – de ez is elég dögösen szól. A director's cut nem csak a fentebb emlegetett alternatív befejezést tartalmazza, hanem jó tizenöt percnyi kivágott jelenetet is – ráadásul nem külön, hanem a filmbe szépen visszaillesztve. A nagy rakás plusz feature (auidokommentár Campbelltől és Raimitől; Making of... filmecske, betekintés a trükkműhelybe) már csak hab a tortán.

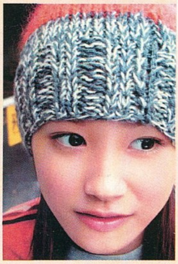
Zene

Morning Musume: First Time
1998, 10 szám









Az előadók: Miért pont a Morning Musume? Azért, mert végre foglalkozni szerettem volna egy kicsit a j-popal is, és csapat 1998-as debütáló albuma, a **First Time** pörgött sokat az utóbbi két hétben a discmanemben. Másrészt a Morning Musume iskolapéldája annak, hogy a japán lánycsapatok mennyire más szinten (zenében és népszerűségben is!) funkcionálnának, mint hazánk nagy mellű szőke cicababákból összeválogatott, egy évig működő csoportosulásai. A MM leányzókat 1997-ben trombitálták össze, akkor még csak öten voltak (Natsumi Abe, Kaori Iida, Asuka Fukuda, Aya Ishiguro, és Nakazawa Yuko). A csapat a következő évben egy kislemezzel (Morning Coffe), majd egy teljes, tíz számot tartalmazó albummal (First Time) jelentkezett – igen nagy sikerrel, a bemutatkozó nagylemezből erős háromszázezret adtak el. A Morning Musume karrierje innen egyenesen ível felfelé: szépen sorban, éves rendszerességgel adják ki a lemezeiket (ezekből minimum félmillió fogy), és maga a csapat is osztódásnak indul – tagok lépnek ki és be, jelenleg a MM hatodik (!) generációjánál tartunk, és tizenöt leányzó alkotja az együttest. A Morning Musuménak saját tévéműsora van (Hello Morning), az egyes tagok távozásakor hatalmas, százezres látogatottságú búcsúkoncerteket adnak, „alcsapatok" (Tampopo, Puchii Moni, Mini Moni) jöttek létre, egyszóval zajlik az élet, ahogy kell, dől a pénz, forognak tévéreklámok, az egyik alapító tag, Natsumi Abe kishúga, Asami tavaly például a Nintendo promociós kampányához adta a nevét – aztán a nagy N kirúgta, mert cigivel a kezében fotóztatta magát, de ez már egy másik történet...



A lemez: Egy japán lánycsapatot leginkább az különböztet meg egy magyar lánycsapattól, hogy a csajok nem csak szépek, hanem énekelni is tudnak. A Morning Musume ilyen szempontból perfekt produkció, a leányzók mind szólóban, mind együtt nagyon jól adják elő magukat. A First Time tipikus bemutatkozó lemez, azaz tömve van slágerrel – ráadásul némely j-pop formáció zenéjével szemben európai fül számára is kellemes slágerekkel. A lemezt egyértelműen három dal (Summer Night Town, Morning Coffe, Samishii hi) viszi a vállán, ezek egyben a MM zenéjének emocionális sokrétűségét is bemutatják – a Morning Coffe kawaii vidámságát kitűnően ellenpontozza a Samishii lágy, fülbemászó zongoraszólója. A Morning Musume popot gyárt, de jó popot – a deathmetal rajongók valószínűleg a falra másznának tőle, de nem is nekik készült – én munka alá szoktam betenni (most is az szól :-), mert kellemesen pörgeti az ember agyát, és nem vonja el a figyelmet. A lemezbe egyébként jogtisztán bele lehet hallgatni (Morning Coffe: http://www.j-fan.com/jpop/audio/musume-coffee.ram), ha a fentiek egy kicsit is felkeltették az érdeklődésedet, adj egy esélyt a leányzóknak – akik egyébként egytől egyig gyönyörűek :-)

A Morning Musumenek egyébként van egy magyar rajongói oldala is (http://www.jpop.hu/momusu.php), nekik külön köszönet – a cikk megírásában sokat segítettek az ott összegyűjtött infók.



Könyv

Neal Stephenson: Snow Crash
Bantam Books, 1992, 440 oldal

William Gibsonnal és az ő Nuromancerével már fogalakoztunk tavaly – akkor emlegettem, hogy eredetileg másról akartam írni (igen, a Snow Crashről), de úgy gondoltam, hogy előbb mutassuk be az apát és csak utána térjünk át a fiú munkásságára – átvitt értelemben persze. Gibson és Stepehnson között nincs vérségi kapcsolat, a cyber sci-fi atyaúristene és cikkem jelenlegi tárgya csupán az irodalmi zsánerben vonható párhuzam – de ott nagyon komoly. Népszerű szófordulattal élve: Stepehnson a kilencvenes évek Gibsonja, ő lendíti tovább azt az örökséget, amit William barátunk a nyolcvanas évek első felében megalapozott. Tévedés ne essék: Stepehenson nem epigon, hanem a műfajt minden egyes apró porcikájában tovább fejlesztő, remek stílussal megáldott íróember.

A **Snow Crash** a (nem túl távoli) jövőben játszódik: hőse, Hiro Protagonist (beszédes név!) japán-afrikai származású über-hacker és kardművész, aki jelenleg Cosa Nostra által működtette pizza-megakorporáció házhoz szállító ügynöke – vagyis pizzafutár. A fizikai világ szépen csendben szétesett, a ma ismert államok vagy megszűntek, vagy apró darabjaikra hullottak – a hatalmas cégek és gazdasági összefonódások uralkodnak. A virtuális tér viszont még (viszonylag) szabad: metaverzumnak, vagy Utcának hívják, és Gibson cyberűrjétől eltérően nem színes geometriai alakzatok halmaza, hanem „valós", a realitást leképző világ. Egy olyan világ, amit mégis komoly veszély fenyeget: rohamosan terjed benne egy drog, a Snow Crash, melynek sajátos jellemzője, hogy a felhasználót nem csak a cybertérben, hanem a való világban is kómába taszítja. A rejtély megoldása Hirora vár...

A történetet nem is mesélem tovább, a Stepehnson által felkínált hullámvasutazást nem fogom tönkretenni. Gibson intellektuális, Stepehnson pedig elképesztően izgalmas (és intellektuális is, ha akarja – előbb-utóbb sort kerítünk a nagyobb elmélyedést kívánó Diamond Agere, vagy Cryptonomiconra is). Furcsa hősöket dobál furcsa szituációkba, a karakterek egytől-egyig eredetiek és remekül felvázoltak. Aki szereti, ha öt oldalanként lepik meg valami újdonsággal, és a szokásos cyber-klisék helyett új ízeket kíván megismerni, szerezze be magának a könyvet. Egyelőre sajnos kizárólag angolul, mert számomra érthetetlen okokból nálunk még egyik kiadó sem vállalta be – most már igazán itt lenne az ideje.

Liquid

